

25705/H106



PERENCANAAN SISTEM LELANG PEMBELIAN PRODUK KESEHATAN DI INTERNET

TUGAS AKHIR

RSIF
004.670
Hai
P-1
2006



PERPUSTAKAAN ITS	
Tgl. Terima	20-2-06
Terima Dari	H
No. Agenda Prp.	224210

Disusun Oleh :

ALFABIET HUSIEN HAIKAL
NRP. 5201.100.043

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2006**

PERENCANAAN SISTEM LELANG PEMBELIAN PRODUK KESEHATAN DI INTERNET

TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Pada
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya**

**Mengetahui/Menyetujui
Dosen Pembimbing I**



**Ir. A. Holil Noor Ali, M.Kom
NIP. 130.996.150**

**SURABAYA
JANUARI 2006**

ABSTRAK

Kebutuhan instalasi-instalasi kesehatan dalam melakukan transaksi pembelian yang cepat, murah dengan sistem pelaporan yang jelas. Seiring dengan itu PBF juga membutuhkan penjualan yang efektif dan mampu memaksimalkan kesempatan yang ada. Di sisi lain sudah banyak masyarakat yang melakukan pelelangan di internet. Hal hal tersebut menjadi latar belakang dibuatnya rencana sistem baru jual beli produk kesehatan. Sistem yang direncanakan menggunakan internet dan mengadopsi sistem pelelangan. Dari kemampuan internet dan kelebihan sistem pelelangan diharapkan didapat sebuah sistem yang mampu menjadi alternatif dalam transaksi jual beli produk kesehatan. Permasalahannya adalah apakah masyarakat mau bergabung dengan Sistem tersebut.

Pembuatan rencana sistem dimulai dengan pengumpulan data dari instalasi-instalasi kesehatan, PBF, Dinkes, BPOM dan sistem-sistem pelelangan yang ada baik yang manual maupun di internet. Kemudian identifikasi dan analisa kebutuhan sistem untuk mendapatkan sistem dan user requirement. Dilanjutkan penentuan kebijakan dan peraturan sistem, serta desain sistem pelelangan yang pengirimannya dilakukan sendiri dan yang dilakukan oleh mitra kerja. Desain dibuat menggunakan *work flow diagram*, matrik keputusan, dan *use case* meliputi *use case description* dan *sequence diagram*. Terakhir adalah uji kelayakan Sistem dari sisi ekonomi, sosial, teknik dan hukum.

Dari dua desain sistem dan uji kelayakannya didapatkan bahwa kedua sistem tersebut tidak bertentangan dengan hukum yang berlaku dan dapat dikembangkan serta diimplementasikan. Namun untuk sistem pelelangan dengan pengiriman dilakukan oleh mitra kerja memiliki nilai ROI yang lebih besar.

Kata Kunci: desain sistem, pelelangan produk kesehatan, uji kelayakan Sistem.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan hidayah dan limpahan kasih sayang-Nya serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul :

“Perencanaan Sistem Lelang Pembelian Produk Kesehatan Di Internet”,

yang merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini khusus untuk Ayah dan Ibu yang terkasih dan tersayang, dimana atas segala kasih sayang, petunjuk, dan doa yang beliau berikan kepada penulis sehingga penulis mampu melangkah sampai saat ini, meskipun persembahan ini tidak akan pernah mampu membalas segala pemberian beliau. Penulis selalu berdoa dan berharap semoga rahmat dan hidayah-Nya selalu menyertai beliau.

Tugas Akhir ini takkan pernah terwujud tanpa dukungan, saran, dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, materiil maupun moral. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

- Bpk. Ir. A. Holil N.A., M.Kom, selaku dosen pembimbing dan dosen wali penulis, yang telah banyak memberikan saran dan arahan sebelum dan sesudah Tugas Akhir.
- Bapak Ir. Khakim Ghozali selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ITS yang memberikan fasilitas lab yang istimewa.
- Bpk. Rully Soelaiman, S.Kom, M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi ITS.
- Ibu Wiwik Anggraeni S.Si, M.Kom selaku Koordinator Tugas Akhir, atas bantuan yang diberikan sehingga penulis dapat melaksanakan sidang TA.

- Kepada para dosen penguji : Bpk. Edwin Riksakomara, S.Kom, MT, Bpk. Bambang Setiawan, S.Kom, M.Kom, Ibu Wiwik Anggraeni S.Si, M.Kom. Atas bimbinganya sehingga penulis dapat memperbaiki penulisan buku TA.
- Dosen-dosen Sistem Informasi: Bpk. Ir. Aris Tjahyanto, M.Kom, Bpk. Arif Djunaidy, MSc. PhD., Bpk. Febriliyan Samopa, S.Kom, M.Kom, Bpk. Rully Soelaiman, S.Kom, M.Kom, Bpk. Mudjahidin, ST, MT, Bpk. Faizal Johan A, S.Kom, Ibu Erma Suryani, S.Kom, MT, Bpk. Rully Agus, S.Kom, dan Ibu Nur Aini, S.Kom, atas segala bimbingan dan arahan selama kuliah.
- Adeku yang tersayang, terimanis, terimut dan terlucu "Maqdis Maulina Angga Dewi", terimakasih atas dukungan dan doa mu. Jagalah hatimu dan sayangi kedua orang tuamu semoga Allah Swt. selalu menjaga dan mencintaimu.
- Eyang putri, semoga lekas sembuh ya. Terimakasih atas kasih sayang yang selama ini diberikan, Semoga Allah selalu menyayangimu.
- Cisyah, dinda, tetap semangat dan lanjutkan langkahmu semoga Yang Maha Esa selalu memberikan jalan terbaik dan selalu menyayangi mu, terimakasih atas semuanya. Sukses ya.
- Bpk. Drs. H. Sugiartono MS. Apt, Ibu. Siti Nurzanah, SE, Bpk. Choirul dan Bpk. Alan, yang telah sangat membantu atas bimbinganya dalam memahami tentang segala informasi yang diperlukan selama pengerjaan TA.
- Kepada teman-temanku yang telah membantu suksesnya pengerjaan TA ini secara khusus, dengan memberikan segala informasi, tuntunan, dan pemahaman ; Rina, Novi, Wiwin, Mirza, Angga penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya dan akan selalu mengingat jasa kalian.
- Mas Bambang Widjanarko selaku administrator lab SI, terima kasih atas bantuan yang diberikan. Mas Kadir dan Mbak Anita, serta Pak Jarwo, yang selalu dan sering direpoti oleh penulis dan rekan-rekan.
- Karyawan Sistem Informasi pada khususnya dan FTIf pada umumnya: Pak Yudi, Pak Narno, Bu Tutik, pak Cucuk, Mas Hermono, Mas Hari, Pak Muin, Pak Karmono, Pak Bagyo, Pak Soleh, Mas Sugeng, Mbak Eva, Wawan dkk.
- Keluarga penulis: Eyang putri, mas Anang sekeluarga, mbak Nur sekeluarga, mbak Prapti sekeluarga, mas Roni mas Sigit mas Fajar sekeluarga, mas Agung

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 TUJUAN	3
1.3 MANFAAT	3
1.4 PERMASALAHAN	3
1.5 BATASAN MASALAH	3
1.6 METODOLOGI	4
1.7 SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	6
BAB II.....	7
DASAR TEORI	7
2.1 REQUIREMENT SISTEM.....	7
2.1.1 <i>Functional Requirement</i>	7
2.1.2 <i>Non-functional Requirement</i>	7
2.1.3 <i>Sumber Dari Sistem Requirements</i>	8
2.2 LAN.....	8
2.2.1 Referensi Model Jaringan.....	8
2.2.2 Topologi Jaringan.....	9
2.2.3 Peralatan Jaringan.....	9
2.2.4 Protokol	9

2.2.5	Hubungan Ke Internet	9
2.2.6	<i>Firewall</i>	10
2.3	<i>WEBHOSTING</i>	10
2.3.1	Memilih Hosting	11
2.3.2	Anggaran Webhosting	11
2.3.3	Control Panel	12
2.4	TEORI ORGANISASI	12
2.4.1	Strategi dan Struktur	12
2.4.2	Model-model struktur organisasi	13
2.5	HUKUM INTERNET	16
2.5.1	Perizinan Dan Domisili Perusahaan <i>Virtual</i>	16
2.5.2	Perpajakan Di Internet	16
2.6	HUKUM	17
2.6.1	Kebebasan Berkontrak	17
2.6.2	Syarat Untuk Sahnya Perjanjian	17
2.6.3	Pemberian Kuasa	17
2.6.4	Pemberian Kuasa Berakhir	18
2.6.5	Jual Beli	18
2.7	KELAYAKAN	18
2.7.1	Kelayakan Ekonomi	19
2.7.2	Kelayakan Teknik	19
2.7.3	Kelayakan Hukum	20
2.7.4	Kelayakan Sosial	20
2.8	<i>UML</i>	20
2.8.1	<i>Use case Diagram</i>	21
2.8.2	<i>Use case Description</i>	21
3.1.1	<i>Sequence Diagram</i>	21
BAB III	22
IDENTIFIKASI DAN ANALISA KEBUTUHAN SISTEM	22
3.1	SUMBER KEBUTUHAN DARI SISTEM	22
3.1.1	Sistem Lelang Yang Sudah Ada	22

3.1.2	Sistem distribusi produk kesehatan yang ada.....	30
3.1.3	Pihak-pihak yang berhubungan dengan Sistem.....	35
3.1.4	Sistem lain yang telah melakukan transaksi online.....	57
3.2	ANALISA KEBUTUHAN DARI SISTEM.....	59
3.2.1	Analisa kebutuhan Sistem yang sudah berjalan	60
3.2.2	Analisa kebutuhan dari Sistem yang akan dikembangkan.....	64
BAB IV.....		72
KEBIJAKAN DAN PERATURAN SISTEM.....		72
4.1	KEBIJAKAN SISTEM	72
4.1.1	Kebijakan Bentuk Sistem	72
4.1.2	Kebijakan Tanggung Jawab Sistem	73
4.1.3	Kebijakan Sistem Pelelangan	74
4.1.4	Kebijakan Pembayaran.....	74
4.1.5	Kebijakan Pengiriman	75
4.1.6	Kebijakan Keanggotaan	76
4.1.7	Kebijakan sistem voucher	77
4.2	PERATURAN SISTEM.....	77
4.2.1	Peraturan Umum.....	77
4.2.2	Peraturan Sistem Voucher.....	77
4.2.3	Peraturan Lelang Pembelian.....	78
4.2.4	Peraturan Lelang Penjualan.....	78
4.2.5	Peraturan Pengiriman	78
4.2.6	Peraturan Pembayaran.....	78
4.3	FORM - FORM PERJANJIAN.....	78
BAB V.....		79
DESAIN SISTEM.....		79
5.1	DESAIN OVERVIEW DARI SISTEM	79
5.2	DESAIN SISTEM PELELANGAN.....	82
5.2.1	Desain Sistem Pelelangan Pembelian.....	82
5.2.2	Desain Sistem Pelelangan Penjualan.....	83
5.3	DESAIN WORK FLOW DIAGRAM.....	83

5.3.1	<i>Work Flow Diagram</i> Pendaftaran.....	84
5.3.2	<i>Work Flow Diagram</i> Pembayaran.....	85
5.3.3	<i>Work Flow Diagram</i> Pengiriman	86
5.4	<i>DESAIN DECISION MATRLX</i>	89
5.5	<i>DESAIN USE CASE MODEL SISTEM</i>	91
5.5.1	<i>Actor</i> Dari Sistem	91
5.5.2	<i>Globalview Use Case</i> Sistem	93
5.5.3	Sistem Keanggotaan.....	94
5.5.4	Sistem Lelang Jual.....	99
5.5.5	Sistem Lelang Beli	106
5.5.6	Sistem Pembayaran Lelang	113
5.5.7	Sistem Pengiriman.....	116
5.5.8	Sistem Pelaporan	119
5.5.9	Sistem Maintain Data Sistem	122
5.5.10	Sistem Komunikasi.....	123
5.6	<i>DESAIN ORGANISASI SISTEM</i>	125
5.6.1	Bentuk Perusahaan Sistem	125
5.6.2	Pelayanan Perusahaan Sistem	125
5.6.3	Landasan Hukum Sistem.....	126
5.6.4	Struktur Organisasi Sistem.....	126
5.6.5	Pelimpahan Tanggung Jawab Pada Tiap Bagian	127
5.6.6	Pelimpahan Tugas Pada Tiap Bagian.....	127
5.6.7	<i>Assesment</i> Personel Sistem :	129
5.7	<i>DESAIN INFRASTRUKTUR SISTEM</i>	131
5.7.1	Desain Infrastruktur dari Sisi Website Sistem	131
5.7.2	Desain Infrastruktur Kantor <i>Representatif</i> Sistem	132
5.8	<i>KEAMANAN SISTEM</i>	134
5.8.1	Keamanan Fisik Sistem	134
5.8.2	Keamanan Orang atau User Pengakses Sistem	135
5.8.3	Keamanan Dari Data dan Media	136
5.8.4	Kemanan Manajemen Operasional Sistem.....	136

5.8.5	Keamanan hukum.....	137
BAB VI	138
UJI KELAYAKAN SISTEM	138
6.1	UJI KELAYAKAN EKONOMI	138
6.1.1	<i>Development cost</i>	138
6.1.2	<i>Ongoing expense</i>	142
6.1.3	<i>Tangible Benefit Sistem</i>	147
6.1.4	Perhitungan RoI dari Sistem.....	151
6.2	UJI KELAYAKAN SOSIAL	154
6.2.1	Cara Melakukan Uji Kelayakan Sosial	154
6.2.2	Partisipan Dari Quisioner Kelayakan Sosial	154
6.2.3	Daftar Pertanyaan Quisioner	154
6.2.4	Cara Penghitungan Dan Hasil Dari Quisioner	155
6.3	UJI KELAYAKAN TEKNIK	158
6.3.1	Cara Melakukan Uji Kelayakan Teknik.....	158
6.3.2	Hasil dari Uji Kelayakan Teknik.....	159
6.4	UJI KELAYAKAN HUKUM.....	160
6.4.1	Cara Melakukan Uji Kelayakan Hukum	160
6.4.2	Hasil dari Uji Kelayakan Hukum	161
BAB VII	163
PENUTUP	163
7.1	SIMPULAN.....	163
7.2	SARAN	164
DAFTAR PUSTAKA	166
DAFTAR ISI	168
LAMPIRAN A	A-1
LAMPIRAN B	B-1
LAMPIRAN C	C-1
LAMPIRAN D	D-1
LAMPIRAN E	E-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan antara Strategi, Struktur dan Lingkungan	13
Gambar 3.1 Proses Pelelangan	24
Gambar 3.2 Alur Pembayaran Lelang	25
Gambar 3.3 Proses Pengawasan Produk Kesehatan	30
Gambar 3.4 Alur Perizinan Obat-Obatan	32
Gambar 3.5 Alur Distribusi Obat-obatan	33
Gambar 3.6 Peraturan Pengadaan Barang	38
Gambar 3.7 1	40
Gambar 3.8 1	41
Gambar 3.9 1	42
Gambar 3.10 1	43
Gambar 3.11 1	44
Gambar 3.12 1	45
Gambar 3.13 Distributor Promosi ke Apotek	48
Gambar 3.14 Apotek Melakukan Pemesanan	48
Gambar 3.15 Pembayaran	50
Gambar 3.16	51
Gambar 3.17	54
Gambar 5.1 Desain <i>Overview</i> Sistem	79
Gambar 5.2 <i>Activity Diagram Dutch Auction</i>	82
Gambar 5.3 <i>Activity Diagram English Auction</i>	83
Gambar 5.4 <i>Work Flow Diagram Pendaftaran</i>	84
Gambar 5.5 <i>Work Flow Diagram Pembayaran</i>	85
Gambar 5.6a <i>Work Flow Diagram Pengiriman</i>	87
Gambar 5.6b <i>Work Flow Diagram Pengiriman</i>	88
Gambar 5.7 <i>Diagram Actor Sistem</i>	92
Gambar 5.8 <i>Globalview UseCase Diagram Sistem</i>	93
Gambar 5.9 <i>Globalview Aktor dan UseCase</i>	94

Gambar 5.10 <i>Globalview Use Case Diagram</i> Sistem Keanggotaan.....	95
Gambar 5.11 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Keanggotaan	95
Gambar 5.12 <i>Use Case Diagram</i> Maintain Account	96
Gambar 5.13 <i>Use Case Diagram</i> Maintain Account Anggota.....	98
Gambar 5.15 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Lelang Jual	100
Gambar 5.16 <i>Use Case Diagram</i> Melihat dan Maintain Lelang Jual	102
Gambar 5.17 <i>Use Case Diagram</i> Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Jual	105
Gambar 5.18 <i>Globalview Use Case Diagram</i> Sistem Lelang Beli	107
Gambar 5.19 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Lelang Beli.....	107
Gambar 5.20 <i>Use Case Diagram</i> Melihat dan Maintain Lelang Beli	109
Gambar 5.21 <i>Use Case Diagram</i> Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Beli	112
Gambar 5.22 <i>Globalview Use Case Diagram</i> Sistem Pembayaran Lelang	113
Gambar 5.23 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Pembayaran Lelang.....	114
Gambar 24 <i>Use Case Diagram</i> Melihat Data Pembayaran Lelang.....	115
Gambar 5.25 <i>Globalview Use Case Diagram</i> Sistem Pengiriman.....	117
Gambar 5.26 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Pengiriman	117
Gambar 5.27 <i>Globalview Use Case Diagram</i> Sistem Pelaporan.....	120
Gambar 5.28 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Pelaporan.....	120
Gambar 5.29 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Maintain Data Sistem.....	122
Gambar 5.30 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Komunikasi	124
Gambar 5.31 Struktur Organisasi Sistem	126
Gambar 5.32 Jaringan Kantor Sistem.....	133
Gambar 6.1a <i>simple Return on Investment worksheet</i> Sistem Optimis.....	152
Gambar 6.1a <i>simple Return on Investment worksheet</i> Sistem Pesimis	152
Gambar.6.2a <i>simple Return on Investment worksheet</i> Sistem Optimis.....	153
Gambar.6.2a <i>simple Return on Investment worksheet</i> Sistem Pesimis	153

DAFTAR TABEL

Tabel.5.1 Decision Matrix.....	91
Tabel.5.2 Tanggung Jawab Tiap Bagian Sistem	127
Tabel. 5.3 Pemilihan paket web hosting Sitem	132
Tabel.6.1 Development Cost Sistem	142
Tabel.6.2a On-going expense Pengiriman Oleh Partner	147
Tabel.6.2b On-going expense Pengiriman Oleh Sistem.....	147
Tabel.6.3 Tarif biaya Pelayanan Pelelangan Sistem	148
Tabel 6.4 Jumlah Konsumen dan Produsen	148
Tabel 6.5 Transaksi Pelelangan Berhasil Optimis.....	149
Tabel 6.6 Transaksi Pelelangan Berhasil Pesimis.....	149
Tabel 6.7. Pendapatan Sistem Optimis.....	150
Tabel 6.8. Pendapatan Sistem Pesimis	151



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam kehidupan kita sehari-hari, kesehatan merupakan hal yang paling berharga sedangkan untuk menjaga kesehatan tersebut kita membutuhkan produk-produk kesehatan, sehingga mengakibatkan kebutuhan akan produk kesehatan dalam dunia kesehatan tidak akan pernah ada habisnya. Begitu juga dengan lonjakan-lonjakan kebutuhan akan produk kesehatan yang tidak mudah ditebak, semisal ketika bencana alam yang menimpa banyak korban jiwa kebutuhan akan produk kesehatan tentu akan meningkat tajam dan pemenuhan produk kesehatan itu tidak hanya dalam jumlah yang banyak tetapi juga dibutuhkan waktu yang cepat.

Untuk itu diperlukan sebuah alur atau sistem pendistribusian produk kesehatan yang jelas, pendek tanpa merugikan pihak-pihak yang berkaitan mulai dari produsen, pedagang besar farmasi dan distributor, sampai kepada konsumen. Kita dapat melihat di luar negeri, seperti halnya AHSC (American Hospital Supply Corporation) yang menyediakan produk kesehatan untuk Rumah Sakit di Amerika, tidak hanya itu AHSC juga melayani permintaan dari luar Amerika, dengan adanya AHSC Rumah Sakit dapat dengan mudah melakukan transaksi pembelian produk kesehatan sehingga telah merubah cara kerja transaksi pembelian produk kesehatan di Rumah Sakit, dan tidak perlu adanya salesman yang keluar masuk Rumah Sakit lagi. Sedangkan sementara ini di Indonesia belum ada, yang ada adalah sistem distribusi produk kesehatan yang saat ini secara umum masih beraneka ragam, yang mana menyebabkan masih adanya jalur distribusi produk kesehatan yang panjang, sehingga kebutuhan pemenuhan produk kesehatan sering kurang lancar.

Dan secara keseluruhan jalur distribusi produk kesehatan yang ada sementara ini dari produsen ke konsumen masih mempunyai kelemahan-kelemahan sebagai berikut:

- Dengan panjangnya jalur distribusi maka harga dari produk kesehatan pun semakin mahal.
- Dari sisi konsumen RS dan apotek dengan sistem distribusi pembelian produk kesehatan sekarang menyebabkan lemahnya kontrol negoisasi pada bagian pembelian produk kesehatan dengan bagian manajemen, sehingga kadang ada hal-hal yang merugikan baik jenis produk kesehatan yang dibeli, harga,dll. Contohnya pembelian obat-obatan yang tidak diperlukan,dll.
- Dengan sistem distribusi yang ada saat ini apabila ada kebutuhan konsumen yang sewaktu-waktu kurang dapat dengan cepat terpenuhi dan terorganisir dengan baik. Contoh saat terjadi bencana alam, kelangkaan produk kesehatan, kebutuhan produk kesehatan Rumah Sakit dan apotek yang sewaktu-waktu karena sebab tertentu, dll.
- Dengan sistem distribusi yang ada saat ini konsumen kesulitan dalam membandingkan kualitas (harga, jenis, diskon dan lain-lain) produk kesehatan antar masing-masing produsen produk kesehatan yang ada sehingga kekuatan negosiasi konsumen saat transaksi pembelian produk kesehatan kurang berimbang.
- Bagi produsen keadaan sistem distribusi yang ada saat ini menyebabkan kesulitan saat agen distributor perusahaan terjadi sesuatu misal saat masa expired sudah dekat, kelebihan persediaan, saat promosi produk kesehatan, kelangkaan jenis produk kesehatan tertentu dan hal lain yang menyebabkan harus melepas produk dengan harga khusus.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat sistem lelang pembelian produk kesehatan yang merupakan sebuah jalan baru dalam distribusi produk kesehatan yang diharapkan mampu menghilangkan kelemahan-kelemahan dari sistem distribusi produk-produk kesehatan yang ada sekarang, beserta uji kelayakanya.

1.2 TUJUAN

Merencanakan dan mendesain sistem lelang pembelian produk kesehatan yang merupakan sebuah alternatif baru dalam distribusi produk kesehatan, beserta uji kelayakanya.

1.3 MANFAAT

Manfaat yang diberikan oleh tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- Memperpendek jalur pemasaran produk-produk kesehatan dari Produsen sampai ke Konsumen.
- Memudahkan Konsumen dalam melakukan pembelian produk kesehatan sewaktu-waktu dan beserta negoisasinya.
- Memudahkan konsumen dalam melihat laporan transaksi pembelian produk kesehatan yang dilakukan.
- Memudahkan Konsumen dalam melakukan seleksi terhadap Produsen saat melakukan pembelian produk kesehatan.
- Memudahkan produsen untuk menawarkan produknya pada Konsumen.

1.4 PERMASALAHAN

Permasalahan yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah:

- Bagaimana mendapatkan *user* dan sistem *requirement* yang lengkap untuk pembuatan sistem?
- Bagaimana membuat aturan-aturan pada sistem, sehingga sistem dapat bekerja dengan baik?
- Bagaimana mendesain sistem yang benar sesuai pedoman yang berlaku?
- Bagaimana melakukan uji kelayakan pada sistem yang telah dibuat?

1.5 BATASAN MASALAH

Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas, maka batasan-batasan dalam tugas akhir ini adalah:

- Tugas Akhir ini hanya sampai tahap desain dan uji kelayakanya.

- Sample yang akan dilakukan sebagai studi lapangan minimal adalah sebuah Rumah Sakit, sebuah apotek, sedangkan informasi yang lain didapatkan dari sumber lain dan tambahan asumsi dari penulis.
- Uji kelayakan yang dilakukan adalah uji kelayakan ekonomi, kelayakan hukum, kelayakan sosial, dan kelayakan teknik.
- Yang dimaksud dengan konsumen adalah instalasi kesehatan seperti; Rumah Sakit, apotek, Poliklinik.
- Yang dimaksud dengan produsen adalah Pedagang Besar Farmasi (PBF) yang dapat dikategorikan yaitu distributor dan subdistributor.
- Desain yang dilakukan meliputi desain *work flow diagram*, *decision matrix*, desain bisnis proses yang terangkum dalam *use case*, *use case diagram*, deskripsi *use case* dan *sequence diagram*, desain struktur organisasi dan desain infrastruktur dari sistem.
- Uji kelayakan ekonomi yang dilakukan adalah dengan menghitung *simple ROI* dari Sistem yang akan dikembangkan.
- Ruang lingkup Sistem adalah pada pulau Jawa dan Bali.

1.6 METODOLOGI

Metodologi pembuatan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa tahap pengerjaan yang tertera sebagai berikut :

1. Pengumpulan data-data yang diperlukan

Beberapa metode yang akan dipakai dalam pengumpulan data:

a. Studi Literatur

Pada metode ini penulis akan melakukan pencarian, pembelajaran dari berbagai macam literatur dan dokumen yang menunjang pengerjaan Tugas Akhir ini.

b. Observasi .

Metode ini dilakukan di lapangan dengan melakukan wawancara atau dialog kepada pihak-pihak yang mempunyai peran penting, dan pengamatan ke bagian-bagian yang berhubungan dengan permasalahan untuk didapatkan informasi yang dibutuhkan.

c. Browsing .

Pada metode ini penulis akan melakukan pengamatan ke berbagai macam website di internet yang menyediakan informasi yang relevan dengan permasalahan dalam pembuatan sistem ini.

2. Analisa data yang telah dikumpulkan

Pada langkah ini penulis melakukan analisa dari data-data yang telah berhasil dikumpulkan pada langkah sebelumnya, yang kemudian dari data-data ini diperoleh user dan sistem requirement yang dibutuhkan untuk pembuatan system lelang pembelian produk kesehatan ini. Serta kondisi lingkungan dari sistem yang berkaitan, permasalahan yang ada, kebutuhan proses bisnis dari sistem.

3. Desain Sistem

Pada langkah ini penulis melakukan desain dari sistem lelang pembelian produk kesehatan di internet. Desain yang dilakukan terdiri dari dua alternatif yaitu Sistem pelelangan dengan pengiriman dilakukan oleh Partner dan Sistem pelelangan dengan pengiriman dilakukan oleh pihak Sistem sendiri. Dimana desain tersebut sesuai dengan hasil analisa dari data-data yang telah dikumpulkan. Desain yang dilakukan meliputi desain *work flow diagram*, *decision matrix*, desain bisnis proses yang terangkum dalam *use case*, *use case diagram*, deskripsi *use case* dan *sequence diagram*, desain struktur organisasi dan desain infrastruktur dari sistem.

4. Uji kelayakan

Pada langkah ini penulis melakukan uji kelayakan dari sistem yang telah direncanakan. Uji kelayakan yang dilakukan meliputi uji kelayakan hukum, uji kelayakan teknik, uji kelayakan ekonomi, uji kelayakan sosial.

5. Penyusunan Buku Tugas Akhir

Pada tahap terakhir ini akan disusun buku sebagai dokumentasi dari pelaksanaan tugas akhir. Dokumen ini diharapkan dapat berguna bagi pembaca yang memiliki keinginan untuk mengkaji lebih lanjut atau untuk keperluan pengembangan dan pembuatan sistem menuju ke arah perwujudan Sistem di dunia nyata.

1.7 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Pembahasan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut :

Bab I, Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang, tujuan, manfaat, permasalahan, batasan masalah, metodologi dan sistematika pembahasan.

Bab II, Teori Penunjang. Pada bab ini akan dibahas teori-teori yang digunakan dalam pengerjaan tugas akhir ini, meliputi: peraturan lelang, proses sistem lelang, teori organisasi, teori uml, teori uji kelayakan, teori tentang web hosting, teori transaksi di internet, peraturan di internet.

Bab III, Identifikasi dan Analisa Kebutuhan Sistem. Bab ini berisi tentang hasil pengambilan data yang dilakukan secara benchmarking pada sumber-sumber *requirement* Sistem, identifikasi dan analisa kebutuhan sistem dari hasil benchmarking yang telah dilakukan.

Bab IV, Kebijakan dan Peraturan Sistem. Bab ini berisi tentang kebijakan-kebijakan dan peraturan-peraturan yang diberikan terhadap proses operasional dari Sistem. Serta form-form perjanjian yang digunakan pada saat proses operasional Sistem dijalankan.

Bab V, Desain Sistem. Bab ini berisi desain sistem yang telah dibuat yaitu meliputi desain *work flow diagram*, *decision matrix*, desain bisnis proses yang terangkum dalam *use case*, *use case diagram*, deskripsi *use case* dan *sequence diagram*, desain struktur organisasi dan desain infrastruktur dari sistem.

Bab VI, Uji Kelayakan Sistem. Bab ini berisi tentang uji kelayakan yang telah dilakukan. Uji kelayakan yang dilakukan meliputi uji kelayakan hukum, uji kelayakan teknik, uji kelayakan ekonomi, uji kelayakan sosial.

Bab VII, Penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari tugas akhir ini beserta saran-saran untuk kesempurnaan dari tugas akhir ini dan untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

DASAR TEORI

Pada bab ini dibahas teori-teori yang mendukung pembuatan tugas akhir ini, yaitu tentang teori tentang *requirement* sistem, teori organisasi, teori tentang web hosting, teori tentang SOHO, tentang pelelangan, uji kelayakan, UML.

2.1 REQUIREMENT SISTEM

Kebutuhan Sistem atau biasa disebut *System requirements* adalah kemampuan dan kondisi yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dibuat. Secara umum sistem *requirements* dibagi ke dalam dua kategori, yaitu *functional* dan *non-functional requirements*.

2.1.1 Functional Requirement

Functional requirement menentukan tindakan atau kemampuan yang harus dapat dimainkan sebuah software aplikasi. *Requirement* ini sering dimodelkan dalam bentuk *use-case use-case* dalam *use-case* model. *Functional requirement* juga menentukan masukan dan keluaran dari sebuah software aplikasi. *Functional requirement* mencakup fitur, kemampuan (capabilities) software aplikasi.

2.1.2 Non-functional Requirement

Non-functional requirement menggambarkan atribut dari software aplikasi dan lingkungannya. *Requirement* ini biasanya masuk di dalam *use-case* dan tercakup dalam sifat (property) *use-case* tersebut. *Non-functional requirement* dibagi menjadi:

- *Technical requirement*, mendeskripsikan karakteristik operasional yang berhubungan dengan lingkungan organisasi, *hardware*, *software*.
- *Usability requirement*, mencakup faktor manusia (user), segi estetika, konsistensi dalam user interface, help, wizard, materi training dan sebagainya.

- *Reliability requirement*, mencakup frekuensi kesalahan, segi akurasi, rata-rata selang waktu antar kesalahan, dan sebagainya.
- *Performance requirement*, menentukan kondisi dalam functional requirement/ sebagai contoh, untuk suatu aksi tertentu maka harus ditentukan parameter untuk menentukan kecepatan, efisiensi, akurasi, waktu respon, dan sebagainya.
- *Security requirement*, mendeskripsikan hak akses dari tiap user menurut fungsi dan kondisi dimana hak akses tersebut diberikan.

2.1.3 Sumber Dari Sistem *Requirements*

Sumber informasi untuk kebutuhan atau requirement dari sistem yang paling utama adalah *stakeholders*. Stakeholders yaitu semua pihak yang memiliki kepentingan atas suksesnya pengimplementasian dari sebuah sistem.

Secara umum *stakeholders* dikategorikan dalam tiga macam ;

- *Users* , yaitu pengguna yang menggunakan sistem dalam basis sehari-hari.
- *Client*, yaitu kumpulan orang yang membayar dan memiliki daripada sistem.
- *Technical staff*, yaitu seseorang yang harus memastikan bahwa sistem bekerja dengan baik pada lingkungan organisasi.

2.2 LAN

Jaringan Area atau *Local Area Network (LAN)* merupakan inti dari jaringan komputer, dimana sejumlah komputer dapat berhubungan satu dengan yang lain serta dapat menggunakan secara bersama sumber daya (*resource*) seperti printer atau *hardisk*.

2.2.1 Referensi Model Jaringan

Agar informasi dapat disampaikan dari satu komputer ke komputer lain pada suatu jaringan, berbagai proses yang panjang dan berliku-liku harus dijalankan. Proses ini oleh referensi model jaringan dapat dibagi-bagi menjadi beberapa lapisan untuk menjelaskan cara kerja suatu jaringan komputer. Contoh dari referensi model jaringan adalah referensi model OSI dan referensi model DoD. Referensi model OSI (*Open System Interconnection*) adalah salah satu model

referensi model jaringan yang populer dan diperkenalkan oleh International Standard Organization (ISO). Referensi model DOD (*Departement of Defense*) berdasarkan konsep TCP/IP yang merupakan dasar hubungan Internet.

2.2.2 Topologi Jaringan

Topologi jaringan adalah denah atau layout bagaimana berbagai peralatan jaringan termasuk komputer dihubungkan satu dengan yang lain. Topologi jaringan yang banyak dipakai adalah topologi bus, topologi star, topologi ring dan topologi mesh.

2.2.3 Peralatan Jaringan

Untuk menghubungkan komputer satu dengan lain, selain kabel penggabung diperlukan peralatan khusus yang berguna untuk membantu mengatur lalu lintas jaringan agar bekerja dengan lebih baik. Bergantung pada kegunaannya, peralatan khusus ini dapat digolongkan atas beberapa jenis sebagai berikut; *repeater, hub, bridge, switch, router, routing switch*.

2.2.4 Protokol

Agar komunikasi antara komputer-komputer di suatu *LAN* dapat berjalan dengan baik, diperlukan peraturan-peraturan. Pada jaringan komputer, peraturan-peraturan ini disebut *protokol*.

Protokol-protokol *LAN* yang banyak dipakai antara lain adalah :

- *Ethernet, Fas Ethernet, dan Gigabit Ethernet.*
- *Token Ring*
- *Fiber Distribution Data Interface)FDDI).*
- *Asynchronous Transfer Mode (ATM).*

2.2.5 Hubungan Ke Internet

Bergantung pada kebutuhan dan biaya yang tersedia, ada berbagai cara untuk menghubungkan *LAN* ke Internet. Cara yang termudah adalah dengan menggunakan modem. Modem menghubungkan komputer ke Internet melalui *Internet Service Provider (ISP)* lewat jalur telepon umum yang sudah tersedia di

rumah atau di kantor. Untuk kecepatan lebih tinggi terdapat berbagai alternatif lain seperti menggunakan *ISDN*, jalur sewa *TI*, *cable*, *ADSL*.

2.2.6 Firewall

Dalam dunia komputer, fasilitas *firewall* dapat diibaratkan sebagai dinding pemisah antara *LAN* dan Internet. Seperti juga gedung kantor yang memiliki tembok pemisah dengan pintu-pintu masuk, demikian pula *firewall* merupakan tembok pemisah yang memiliki pintu yang menentukan apakah suatu data yang datang dari luar diizinkan akses ke jaringan *LAN*. Fasilitas *firewall* ini dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak. Pada jaringan yang sederhana, fasilitas *firewall* sering berada atau dilakukan oleh peralatan router atau switch sendiri. Pada jaringan enterprise, fasilitas *firewall* harus berupa *software firewall* atau *hardware firewall* yang khusus didesain sebagai *firewall*.

2.3 WEBHOSTING

Perusahaan webhosting adalah perusahaan yang menyediakan jasa yang dapat memberikan solusi atas permasalahan pada website, terutama penanganan server. Dalam penyediaan jasa webhosting, perusahaan tersebut biasanya memaket-paketkan produk jasa mereka. Ada dua parameter utama yang biasanya digunakan untuk menentukan harga :

- Ruang hardisk yang disewa
- Kelengkapan fasilitas

Ruang hardisk berkaitan dengan jumlah megabyte hardisk yang disewa. Perusahaan hosting biasanya memaketkan berdasarkan jumlah megabyte, misal 1 MB, 5MB, 50MB, 100MB, 1G dan seterusnya.

Kelengkapan fasilitas juga mempengaruhi harga yang harus dibayar. Semakin banyak fasilitas yang ditawarkan semakin mahal harganya. Contoh fasilitas-fasilitas yang disediakan adalah support pada bahasa pemrograman web tertentu seperti php, cgi, jsp, dll, disediakan database yang support beberapa jenis database seperti Perl, Mysql, Oracle, dll, paket-paket integrasi lain seperti paket program blogs, content management, dll.

2.3.1 Memilih Hosting

Dari sekian banyak pilihan perusahaan web hosting untuk melakukan pemilihan web hosting yang tepat bagi perusahaan dapat digunakan cara sebagai berikut :

- Apakah perusahaan tersebut memiliki alamat kantor yang jelas? Karena banyak perusahaan hosting yang tidak mencantumkan alamat kantor yang jelas.
- Bagaimanakah customer service-nya? Apakah mempunyai layanan online customer service?
- Cek kecepatan dengan mengakses website yang sudah menyewa hosting tersebut. Cek kecepatan website client-nya.
- Bagaiman fasilitas yang ditawarkan? Apakah mendukung bahasa pemrograman yang digunakan, misalnya PHP, Java, JSP, dan sebagainya? Apakah mendukung database yang digunakan? Adakah fasilitas backup data dan sebagainya?
- Bagaimana Control Panel webhosting tersebut?
- Cek ruangan yang ditawarkan, apakah sesuai dengan yang anda butuhkan?
- Bandingkan harganya dengan yang lain?

2.3.2 Anggaran Webhosting

Dalam jasa webhosting ada tiga komponen pembayaran, yaitu:

- Domain
- Setup
- Sewa space hardisk

Domain berkaitan dengan nama situs, misalnya www.contoh.com. Biaya domain berkaitan dengan top-level domain yang ada dibelakangnya (misal .com, .org, .net, .co.id, .or.id, dan sebagainya). Pembayaran domain dilakukan setahun sekali. Domain .com, .org, atau .net dapat didaftarkan oleh siapa saja, tidak peduli perorangan atau institusi. Indonesia mempunyai domain negara sendiri yang berakhiran .id misal .co.id, .net.id, atau .org.id. Domain .co.id dikhususkan untuk perusahaan atau badan hukum, tidak sembarang orang bisa mendaftarkan domain ini. Biasanya domain berakhiran .id ini sedikit lebih mahal disbanding yang lain.

2.3.3 Control Panel

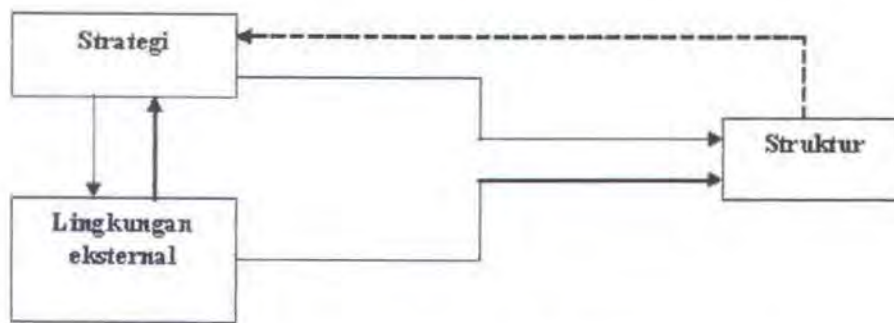
Control Panel memegang peranan penting pada webhosting. Control Panel menghubungkan pemilik situs dengan computer server. Control Panel adalah software yang berbasis web yang dibuat untuk manajemen website dan hal-hal lain yang berkaitan dengan webhosting. Bertugas sebagai media bagi user untuk memindahkan program dari computer pribadi ke computer server, menyediakan antarmuka untuk manajemen database, email, dan sebagainya. Control Panel dibuat sedemikian rupa agar mudah digunakan bahkan bagi yang awam akan pemrograman. Control Panel banyak sekali ragamnya, salah satu contohnya adalah cPanel.

2.4 TEORI ORGANISASI

Ernest Dale mendefinisikan organisasi sebagai suatu proses perencanaan yang meliputi penyusunan, pengembangan dan pemeliharaan suatu struktur pola hubungan-hubungan kerja dari orang-orang dalam suatu kelompok kerja. Cyril Soffer mendefinisikan organisasi adalah perserikatan orang-orang yang masing-masing diberi peranan tertentu dalam suatu system kerja dan pembagian kerja dalam mana pekerjaan itu diperinci menjadi tugas-tugas, dibagikan di antara pemegang peranan dan kemudian digabung ke dalam beberapa bentuk hasil atau organisasi sebagai suatu system peranan. Dari definisi diatas dapat diambil pengertian bahwa suatu organisasi (perusahaan) adalah adanya orang-orang yang usahanya harus dikoordinasikan; tersusun dari sejumlah subsistem yang saling berhubungan dan saling tergantung; serta mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

2.4.1 Strategi dan Struktur

Hubungan antara strategi, struktur dan lingkungan dapat dipandang dari dua perspektif utama dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Hubungan antara Strategi, Struktur dan Lingkungan

Dalam pandangan pertama, organisasi adalah reaktif terhadap lingkungannya : proses perumusan strategi harus memperhatikan lingkungan dimana organisasi pada saat sekarang dan akan beroperasi di waktu yang akan datang. Dalam pandangan kedua, organisasi adalah proaktif karena proses perumusan strategi mencakup pemilihan lingkungan dimana organisasi akan beroperasi dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Seperti kita ketahui, strategi organisasi dipengaruhi oleh berbagai kesempatan dan ancaman dalam lingkungan eksternalnya : berbagai tujuan, nilai dan kepercayaan para anggota (terutama manajemen puncak); dan berbagai kekuatan dan kelemahannya (lihat Gambar. 2.1 .) . Strategi ini pada gilirannya akan mempengaruhi struktur organisasi dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Strategi menentukan kegiatan-kegiatan organisasional, yang merupakan basis pokok bagi desain organisasi. Sebagai contoh, kegiatan-kegiatan dengan kreativitas dan kebutuhan teknis sangat tinggi mungkin memerlukan desain organisasi tipe matriks.
2. Strategi mempengaruhi pemilihan teknologi dan orang-orang yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan-kegiatan tersebut dan hal ini selanjutnya mempengaruhi struktur yang sesuai.
3. Strategi menentukan lingkungan spesifik di mana organisasi akan beroperasi; ini juga mempengaruhi struktur.

2.4.2 Model-model struktur organisasi

Model model dari struktur organisasi dapat dijelaskan sebagai berikut;

- Model tradisional

Bentuk umum model tradisional secara esensial adalah piramid. Masing-masing tingkatan hirarkis menggambarkan segmen struktur (satuan kerja, departemen, divisi, bagian dan sebagainya) dan hubungan-hubungan pekerjaan atasan-bawahan. Struktur tradisional dirancang terutama untuk lingkungan yang stabil dan perubahan-perubahan yang terjadi didalamnya dapat diperkirakan.

- Model hubungan Manusiawi

Struktur formalnya tidak mengalami perubahan dari model tradisional, yang membedakan adalah secara eksplisit mengakui bahwa orang tidaklah selalu bertindak persis segaris dengan posisi-posisi dan hubungan-hubungan menurut struktur formalnya. Hal ini mengundang perhatian manajemen akan adanya "struktur informal" yang ada di seluruh elemen-elemen organisasi.

- Model Sumber Daya Manusia

Konsep model sumber daya manusia ini mencoba memaksimalkan fleksibilitas baik di dalam maupun di antara posisi-posisi yang berinteraksi. Sehingga mengakibatkan bawahan dapat memberikan tanggapan terhadap pekerjaannya lebih daripada sekedar melaksanakan perintah.

- Desain struktural modern

- Organisasi Proyek

Organisasi proyek digunakan dalam industri-industri dengan teknologi tinggi yang memerlukan perhatian besar terhadap perencanaan, penelitian dan pengembangan, dan koordinasi. Karakteristik terpenting dan perbedaan paling radikal dengan struktur organisasi klasik adalah adanya hubungan horizontal dan diagonal. Struktur proyek diciptakan bila manajemen memutuskan untuk memusatkan sejumlah besar kekuatan dan sumber daya organisasi untuk suatu periode tertentu pada pencapaian suatu tujuan proyek khusus. Setelah proyek selesai, tim dibubarkan dan para anggota tim kembali ke departemen-departemen fungsional asalnya.

Tipe dari struktur proyek:



- Organisasi proyek individual, struktur ini hanya terdiri dari manajer proyek, yang tidak mempunyai kegiatan-kegiatan atau personalia yang secara langsung melapor kepadanya.
 - Organisasi proyek staf, yaitu manajer proyek memiliki staf pendukung yang disediakan bagi kegiatan-kegiatan proyek, tetapi tugas-tugas fungsional pokok organisasi dilaksanakan oleh departemen-departemen lini tradisional.
 - Organisasi proyek Intermix, dimana didalamnya manajer proyek mempunyai personalia staf dan dipilih kepala-kepala fungsional utama yang melapor secara langsung kepadanya.
 - Organisasi proyek agregat, manajer proyek mempunyai semua personalia yang diperlukan untuk proyek, staf dan lini fungsional yang melapor secara langsung.
- Organisasi matriks
- Struktur organisasi matriks didapatkan dari struktur proyek dilapiskan di atas struktur fungsional. Hamparan proyek memberikan dimensi horizontal(lateral) pada orientasi vertikal tradisional dalam struktur fungsional. Wewenang departemen-departemen fungsional mengalir vertikal, dan wewenang proyek-proyek yang melintas departemen mengalir horizontal.
- Organisasi bentuk bebas
- Model bentuk bebas didasarkan pada pemikiran bahwa maksud dirancangnya suatu organisasi adalah untuk memudahkan manajemen perubahan. Dengan konsep ini tidak ada satu cara pengorganisasian, tetapi struktur dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan tertentu pada suatu waktu tertentu. Biasanya struktur yang didepartementalisasi atas dasar fungsi digantikan dengan pusat-pusat penghasil laba yang berdiri sendiri. Satuan-satuan organisasional ini berorientasi hasil dan para anggotanya dikelola sebagai tim. Partisipasi, pengendalian diri, inisiatif individual, komunikasi terbuka, kebijakan independent dan

sensitivitas adalah beberapa contoh factor manusiawi yang didoring dan dipermudah organisasi bentuk bebas.

2.5 HUKUM INTERNET

Perkembangan internet di Indonesia yang meningkat secara pesat pada saat ini tentu akan menyebabkan berbagai hal baik yang menguntungkan maupun yang merugikan. Penggunaan internet yang sebatas untuk hiburan dan percobaan telah berkembang ke arah transaksi perdagangan. Dalam kaitan permasalahan yang mungkin ditimbulkan oleh perkembangan penggunaan internet maka patut diketahui tentang permasalahan hukum di internet.

2.5.1 Perizinan Dan Domisili Perusahaan *Virtual*

Perizinan untuk pendirian perusahaan *virtual* pada dasarnya sama saja dengan pendirian perusahaan terestrial. Perusahaan *virtual* dapat didirikan dalam berbagai bentuk badan usaha, baik berupa Perseroa Terbatas, Firma, CV atau yayasan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai oleh pendirinya. Yang menjadi permasalahan adalah tempat kedudukan perusahaan, karena sebagai perusahaan *virtual* yang tidak memerlukan tempat atau ruang yang besar, terkadang cukup dengan beberapa komputer yang terhubung ke internet perusahaan tersebut sudah dapat beroperasi.

2.5.2 Perpajakan Di Internet

Untuk mengetahui tentang permasalahan perpajakan di internet dapat dilihat pada kejadian di Jepang. Otoritas perpajakan Jepang membentuk *Cyber Tax Office* yang bertugas memeriksa seluruh perdagangan yang dilakukan melalui internet oleh perusahaan-perusahaan besar. Pemeriksaan pajak bukan untuk barang-barang berwujud saja tapi juga barang-barang lain seperti musik, *software* dan hak milik intelektual. Kesulitan yang dihadapi dalam masalah perpajakan untuk transaksi lewat internet disebabkan sulitnya menentukan domisili di internet. Sementara di Indonesia sendiri belum jelas.

2.6 HUKUM

Pada bagian ini akan dijelaskan hal-hal yang berkaitan dengan hukum yang digunakan sebagai landasan teori bagi pengerjaan tugas akhir.

2.6.1 Kebebasan Berkontrak

Daalam Buku III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata atau BW yang menganut siatu sistem terbuka dan bebas. Artinya, setiap orang dapat membuat perjanjian sesuai dengan maksud dan keinginanya. Dan perjanjian yang dibuat adalah sah dan berlakuk sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Hal tersebut terdapat dalam KUH Perdata pasal 1338 ayat (1) berbunyi : “semua perjanjian yang dibuat sah secara berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”.

2.6.2 Syarat Untuk Sahnya Perjanjian

Sebagaimana telah disinggung mengenai syarat yagn ditetapkan oleh pasal 1320 KUHPerdata atau BW, ada empat syarat yang harus dipenuhi:

- (1) Kesepakatan para pihak yan gmengikatkan diri;
- (2) Kecakapan yntuk membuat perjanjian;
- (3) Mengenai suatu hal tertentu; dan
- (4) Suatu sebab yang legal.

Keempat syarat tersebut ternyata juga ada di dalam enam unsur persyaratan common law untuk sahnya suatu kontrak. Hanya saja dua unsur persyaratan lagi, yaitu penawaran dan penerimaan, tidak disebutkan dalam pasal 1320 BW. Kedua unsur itu hanya dibaha secara implisit atau tersirat.

2.6.3 Pemberian Kuasa

Pemberian kuasa adalah suatu perjanjian, dimana seseorang memberi kuasa atau wewenang kepada seorang lain yang menerimanya untuk dan atas namanya menyelenggarakan suatu urusan (pasal 1792 BW). Namun tidak semua perbuatan hukum dapat dikuasakan kepada orang lain untuk melakukannya, misalnya, membuat surat wasiat yan gsangat erat hubunganya dengan pribadi seseorang atau memberikan suara dalam suatu rapat anggota asosiasi.

Pemberian kuasa dapat diserahkan dan diterimakan dalam suatu akata umum, dalam suatu tulisan di bawah tangan, bahkan dlam sepucuk surat, ataupun secara lisan (pasal 1793 BW). Jadi, penerima kuasa atau si Kuasa pada dasarnya melakukan perbuatan hukum atas nama pemberi kuasa atau atas tanggungan si Pemberi Kuasa, dalam hal ini ia mewakili si Pemberi Kuasa.

2.6.4 Pemberian Kuasa Berakhir

Bilakah suatu pemberian kuasa berakhir? Menurut pasal 1813 BW kuasa berakhir apabila:

- Kuasa yang diberikan ditarik kembali.
- Pemberitahuan penghentian kuasa.
- Meninggalnya pengampu atau pailitnya pemberi kuasa maupun penerima kuasa.
- Perkawinan perempuan yang memberi atau yang menerima kuasa (hal ini sudah tidak berlakuk lagi).

2.6.5 Jual Beli

Pengertian jual beli menurut undang-undang dalam hal ini KUHPerdato atau BW adalah suatau perjanjian atau suatu persetujuan timbal-balik antara pihak yang satu selaku penjual yang berjanji untuk menyerahkan suatu barang kepada pihak lain, yaitu pembeli dan pembeli membayar harga yang telah dijanjikan.

Jual beli dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelah para pihak yang bersangkutan mencapai kata sepakat tentang harga barang dan harganya, meskipun barang itu belum diserahkan dan hrganya belum dibayar (pasal 1458 BW). Artinya setelah kesepakatan mengenai barang dan harga dicapai.

2.7 KELAYAKAN

Disini akan dijelaskan teori-teori yang berkaitan dengan uji kelayakan yang akan dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir.

2.7.1 Kelayakan Ekonomi

Dalam pelaksanaan uji kelayakan ekonomi digunakan teknik pengujian kelayakan dengan menggunakan metode *cost benefit analysis*. Ada banyak cara atau metode untuk melakukan *cost benefit analysis*, sesuai dengan batasan permasalahan bahwa untuk pengujian kelayakan ekonomi digunakan penghitungan atau *analisa cost benefit analysis* pada nilai ROI dari Sistem yang akan dikembangkan maka disini akan dijelaskan teori metode analisa *cost benefit analysis* yang menggunakan *simple ROI*.

Untuk menghitung *simple ROI*, digunakan satu set worksheet yang terdiri dari :

- *Development cost worksheet*,
- *Ongoing expenses worksheet*, dan
- *Economic impact worksheet*.

Development worksheet terdiri dari lima kategori, yaitu; *Development effort*, *New hardware*, *New purchased software*, *User training*, dan *Other*.

Ongoing expenses worksheet terdiri dari enam kategori, yaitu; *application software maintenance*, *incremental data storage expenses*, *incremental communication*, *new software leases*, *supplies* dan *other*.

Dalam *Economic impact worksheet* dilakukan penghitungan *simple ROI*, yaitu dengan perhitungan sebagai berikut;

Simple ROI : rata-rata nilai *Net cash Flow* (pendapatan yang diperoleh dari pengemngangan Sistem – *Ongoing expense*) per tahun / *Net Investment required* (nilai dari *Development Cost Workhseet*).

2.7.2 Kelayakan Teknik

Dalam kelayakan teknik, cara pengujian kelayakan dilakukan dengan cara menilai tiga aspek, yaitu:

- Tingkat kebiasaan dalam menggunakan bentuk aplikasi yang akan dikembangkan dalam Sistem : semakin tidak biasa maka nilainya semakin rendah atau semakin beresiko.

- Tingkat kebiasaan dalam membangun sistem dengan teknologi yang akan dipakai dalam pembuatan Sistem : semakin tidak biasa maka nilainya semakin rendah atau semakin beresiko.
- Besar lingkup dari Sistem yang akan dikembangkan : semakin besar lingkup *project* semakin beresiko.

Dari ketiga aspek tersebut dapat dinilai kelayakan Sistem yang akan dibuat tentang dapat atau tidak menurut pandangan secara teknik Sistem tersebut dibuat.

2.7.3 Kelayakan Hukum

Untuk kelayakan hukum digunakan metode pencarian peraturan yang berhubungan dengan Sistem yang akan dikembangkan dan dasar hukum dari pelaksanaan kegiatan Sistem. Dari pencarian tersebut akan didapatkan kelayakan Sistem menurut pandangan hukum. Isu utama yang dibawa kelayakan hukum adalah Apakah Sistem yang akan dikembangkan melanggar hukum?.

2.7.4 Kelayakan Sosial

Pada kelayakan sosial teknik atau metode uji kelayakannya adalah dengan menghitung presentasi opini dari sosial atas Sistem yang akan dibuat. Semakin banyak yang menerima maka semakin layak Sistem tersebut menurut kealayaan sosial. Proses pengambilan data untuk pembangunan opini digunakan metode kuisioner.

2.8 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan *artifacts* dari *system software*, untuk memodelkan bisnis, dan *system nonsoftware* lainnya. UML merupakan suatu kumpulan teknik terbaik yang telah terbukti sukses dalam memodelkan system yang besar dan kompleks.

Artifact adalah sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa *software*. *Artifact* dapat berupa model, deskripsi, atau *software*.

2.8.1 *Use case Diagram*

Use case diagram menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh system yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem. Sebuah *use-case diagram* mengandung *Actor*, *Use-case*, dan Interaksi antara actor-usecase dan atau antar use-case sendiri. Aktor adalah bukan bagian dari system, mereka representasi dari seseorang atau sesuatu yang harus berinteraksi atau berhubungan dengan system. Sebuah actor mungkin hanya:

- Menerima informasi dari sistem.
- Memberi inputan ke sistem.
- Menerima dan memberi inputan dari dan ke system.

Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan system. Use case merepresentasikan fungsionalitas yang disediakan oleh system, yaitu kemampuan yang diberikan untuk disediakan kepada *actor* oleh *system*.

2.8.2 *Use case Description*

3 *Use case description* berisi semua informasi yang dibutuhkan dalam pembangunan diagram yang mengikutinya. Secara mudahnya dapat diartikan sebagai penerjemah dari desain *use case* yang ada. Informasi yang terdapat dalam *use case description* adalah : *Overview information*, *Relationships*, dan *Flow of Events*

3.1.1 *Sequence Diagram*

Sequence diagram menjelaskan secara detil urutan proses yang dilakukan dalam system untuk mencapai tujuan dari use case: interaksi yang terjadi antar class, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan masing-masing operasi. Pembuatan *sequence diagram* merupakan aktivitas yang paling kritikal dari proses desain karena artifak inilah yang menjadi pedoman dalam proses perograman nantinya dan berisi aliran control dari program. Sequence diagram biasanya tersusun dari elemen *Obyek*, *Interaction* dan *Message*. *Interaction* menghubungkan 2 obyek dengan pesanya. Diagram ini menjelaskan aspek dinamis dari system yang dibangun.

BAB III

IDENTIFIKASI DAN ANALISA KEBUTUHAN SISTEM

3.1 SUMBER KEBUTUHAN DARI SISTEM

Dalam pembuatan Sistem lelang pembelian produk kesehatan ini diperlukan informasi-informasi yang dapat digunakan untuk menentukan Sistem *requirement* atau disebut kebutuhan Sistem. Informasi – informasi ini didapatkan melalui pengamatan yang dilakukan dengan metode *benchmarking* pada sumber-sumber kebutuhan dari Sistem. Adapun sumber-sumber kebutuhan tersebut adalah sebagai berikut :

- Sistem lelang yang sudah ada.
- Proses distribusi produk kesehatan.
- Pihak-pihak yang berhubungan dengan Sistem.
- Contoh sistem yang melakukan transaksi di internet.

Dari sumber-sumber kebutuhan dari Sistem tersebut akan diperoleh data-data yang akan dianalisa untuk menentukan kebutuhan dari Sistem.

3.1.1 Sistem Lelang Yang Sudah Ada

Yang dimaksud sistem lelang yang sudah ada adalah sistem lelang yang ada dan berjalan di masyarakat. Baik pelelangan yang dilakukan manual ataupun yang ada di internet. Pada pengamatan Sistem pelelangan manual maka dilakukan pengamatan pada peraturan pelelangan yang berlaku di Indonesia, sedangkan Sistem pelelangan yang ada di internet dilakukan pengamatan pada web site-web site lelang yang ada di internet. Secara lebih rinci akan dibahas satu-satu sebagai berikut :

3.1.1.1 Pelelangan Manual

Pelelangan manual yaitu pelelangan yang dilakukan dalam masyarakat secara langsung dengan sesuai peraturan pemerintah. Untuk lebih mengetahui dengan jelas tentang proses pelelangan secara manual maka dilakukan studi tentang pelelangan manual. Studi dilakukan pada peraturan yang mengatur pelelangan di Indonesia, yaitu Peraturan Lelanga/Vendureglement (Ordonansi 28 Pebruari 1908 L.N. 08-189).

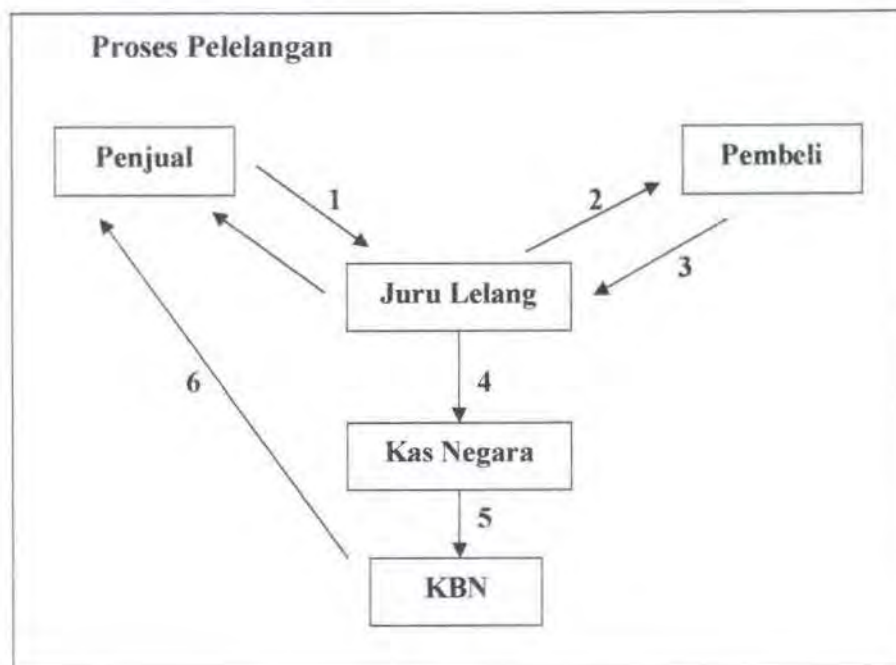
3.1.1.1.1 Pengertian Lelang

Menurut peraturan lelang/vendureglement (Ordonansi 28 Pebruari 1908 L.N. 08-189). Pengertian lelang adalah istilah hukum yang penjelasannya diberikan dalam pasal 1 Peraturan Lelang yang memberikan definisi sebagai berikut:

Yang dimaksud dengan penjualan dimuka umum ialah; pelelangan dan penjualan barang yang diadakan di muka umum dengan penawaran harga yang makin meningkat atau dengan persetujuan harga yang makin menurun, atau dengan pendaftaran harga, dimana orang-orang yang diundang atau sebelumnya sudah diberitahukan tentang penjualan itu, diberikan kesempatan kepadanya untuk membeli dengan jalan: menawar harga, menyetujui harga atau dengan jalan pendaftaran.

3.1.1.1.2 Proses lelang PASAL 24 Vendu Reglement

Proses pelelangan menurut peraturan pelelangan dapat dijelaskan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Proses Pelelangan

Proses lelang yang digambarkan pada gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut;

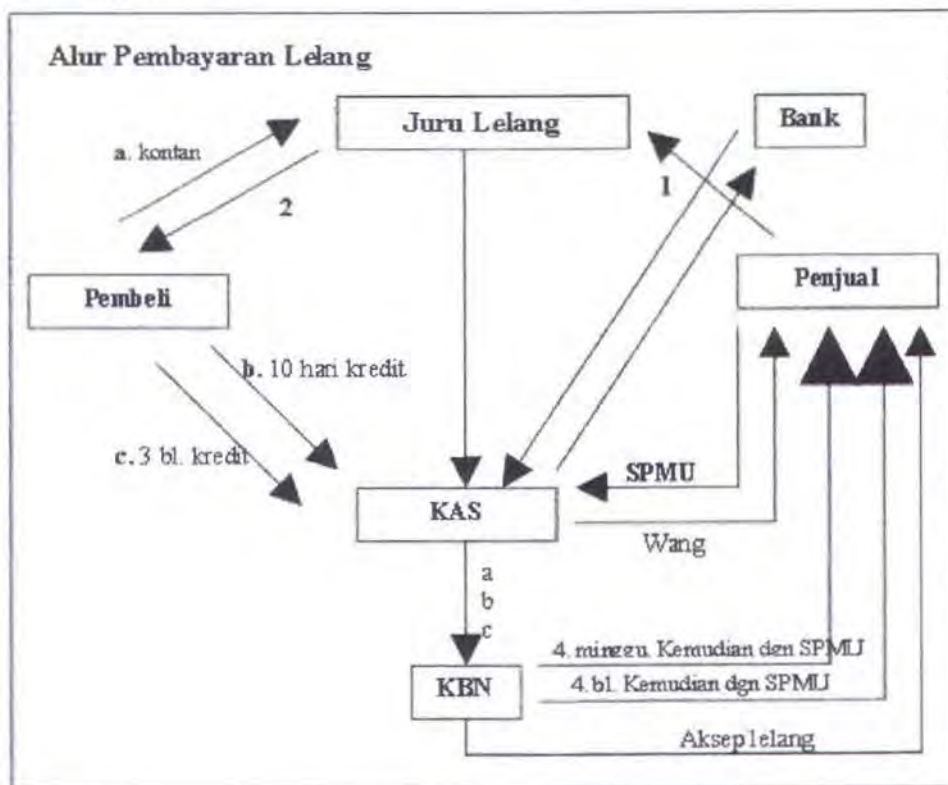
1. Ada peminat dari pemilik barang untuk mengadakan lelang, di mana permintaan tersebut disetujui tempat dan waktunya.
2. Lelang dilaksanakan dan terjadi persetujuan harga mengenai jual beli itu.
3. Pembeli membayar sesuai dengan ketentuan pasal 34 V.R.
 - a. Kontan
 - b. Kredit 10 hari/ 3 bulan
4. Pembayaran kontan dilakukan langsung kepada Juru Lelang yang pada waktunya menyeter pada Kas Negara. Untuk kredit 10 hari/ 3 bulan pembeli langsung menyeter kepada Kas Negara.
5. Juru Lelang/Kas Negara memberikan laporan kepad KBN.
6. KBN memberikan SPMU (mandat) setelah jatuh waktunya, yaitu: untuk pembeli KOntan dan kredit 10 hari, yaitu setelah jangka waktu 4 minggu. Untuk pembayaran kredit 3 bulan seltelah lampau jangka waktu 4 bulan. Akan tetapi bila diminta oleh penjual segera setelah lelang selesai, KBN dapat memberikan surat Aksep Lelang (Vendu Accept) yang berupa

SPMU (mandat) dengan tanggal pembayaran dikemudian hari sesuai cara pembayaran: kontan dan kredit 10 hari (4 minggu), dan kredit 3 bulan (4 bulan).

7. Penjual dapat membawa SPMU itu ke Kas Negara untuk diuangkan. Tetapi kalau penerima Vendu Accep tidak bisa segera pergi ke Kas Negara untuk memintakan pembayarannya karena belum jatuh waktunya, harus menunggu sampai jatuh waktunya.
8. Si penjual menerima hasil lelang yang disebut ZUIVER RENDEMENT.

3.1.1.1.3 Alur pembayaran yang dilakukan menurut peraturan lama:

Alur pembayaran lelang yang dilakukan menurut peraturan lama dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Alur Pembayaran Lelang

Keterangan dari gambar 3.2 adalah sebagai berikut;

1. Penjual menyerahkan barangnya pada juru lelang.
2. Juru lelang menjual barangnya pada pembeli

Bila pembayarannya dilakukan menurut peraturan lama:

a. Kontan

Pembeli menyerahkan uang nya pada juru lelang, dan oleh juru lelang uang tersebut disetor pada Kas lalu Kas menyetor pada KBN (Kantor Bendahara Negara), kemudian KBN mengeluarkan SPMU (surat perintah membayar utang) dengan waktu 4 minggu. Bila waktu 4 minggu lewat baru SPMU dapat diuangkan pada Kas oleh si penjual.

b. 10 hari kredit

Pembeli membayar secara sepuluh hari kredit langsung pada Kas, dan oleh Kas diteruskan pada KBN yang kemudian mengeluarkan SPMU dengan waktu 4 minggu dan setelah waktu ini lewat penjual dapat menguangkan SPMU tersebut pada Kas.

c. Tiga bulan kredit

Pembeli membayar secara kredit selama 3 bulan langsung pada Kas, kemudian Kas menyetor pada KBN, dan KBN di sini mengeluarkan SPMU dengan waktu empat bulan dan setelah empat bulan lewat, baru SPMU tersebut dapat diuangkan pada Kas Negara.

Bila penjual menginginkan uang secara cepat, ia dapat meminta aksep lelang (Vendu Accept) ini merupakan tindakan samping. Aksep lelang dikeluarkan oleh KBN. Aksep lelang dapat diminta tanpa menunggu waktunya tiba, empat minggu atau empat bulan. Aksep lelang ini dapat ditukarkan pada Bank dan si penjual dapat pembayaran uang pada Bank dan pada waktunya Bank dapat menukarkan aksep lelang ini dengan uang pada Kas Negara. Tentu saja penjual tidak mendapat pembauaran penuh dari Bank karena Bank menghitung diskonto.

3.1.1.1.4 Juru lelang

Ada dua macam juru lelang yaitu: Juru Lelang Klas I dan Juru Lelang Klas II. Yang diangkat sebagai juru lelang biasanya pejabat Pemerintah atau dapat juga penerima uang Kas Negara.

3.1.1.1.5 Bea lelang

Menurut Peraturan bea lelang dalam Stbl. 1949 No. 390 maka bea lelang ini menjadi beban baik bagi si penjual maupun bagi si pembeli, yaitu :

- Untuk barang bergerak bea lelang 12% dari yang diluluskan :
 - 9% menjadi beban pembeli
 - 3% menjadi beban penjual

Sedangkan dari harga yang dihentikan bea lelang 1 ½% dari jumlah yang dihentikan dan menjadi beban penjual.

- Untuk barang-barang tak bergerak

Umpamanya kapal-kapal dengan isi tonnage 20 ton/lebih surat-surat effect dikenakan bea lelang 6% dari yang diluluskan:

- 4 ½% menjadi beban pembeli
- 1 ½% menjadi beban penjual.

Bagi barang-barang yang dihentikan bea lelang 3/8% dari jumlah yang dihentikan. Apabila yang menjual barang-barang itu pemerintah maka bea lelang menjadi tanggungan si pembeli. Uang miskin adalah uang yang dipungut untuk diberikan kepada orang-orang miskin melalui Jawatan Sosial. Uang Perurugi adalah uang honorarium yang diberikan kepada juru lelang kl.II.

3.1.1.2 Pelelangan di Internet

Web site pelelangan yang ada di internet ada banyak macamnya, ada yang benar-benar menyediakan Sistem pelelangan, dan ada juga web site yang hanya memberikan pengumuman tentang diadakanya suatu pelelangan. Sebagai contoh website yang menyediakan sistem pelelangan adalah www.e-buy.com, www.eproc.pu.go.id, www.Lelang88.com dan lainnya. Namun dari website-website tersebut yang dapat dilakukan analisa secara keseluruhan adalah www.Lelang88.com. Untuk itu dipilihlah www.Lelang88.com yaitu Lelang Centrin 88 sebagai sumber informasi tentang pelelangan yang diadakan di internet. Hasil pengambilan data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

3.1.1.2.1 Deskripsi

Dalam pelelangan yang diadakan adalah pelelangan segala macam barang, pihak centrin tidak membatasi jenis barang meskipun ada beberapa barang yang telah masuk dalam kategori-kategori. Namun pihak centrin melarang anggotanya menjual produk ilegal, termasuk software bajakan dan musik, senjata api, video porno, atau apapun yang berhubungan dengan pornografi, dan sejenisnya. Apabila barang yang dimasukan melanggar perjanjian user yang telah disetujui dan staff lelang centrin melihat akan dihapus tanpa pemberitahuan awal.

3.1.1.2.2 Peserta Lelang

Peserta dan pelempar dari lelang ini adalah semua orang yang tergabung dalam keanggotaan lelang Centrin, yang mana persyaratan untuk dapat mendaftar sebagai anggota harus memiliki umur lebih dari 18 tahun, sebagai bentuk pencegahan keamanan.

3.1.1.2.3 Tatacara Pelelangan

Memasukan lelang dilakukan dengan mengisi form yang telah disediakan, yang mana isi form itu adalah nama barang dan deskripsinya, harga pembukaan, kenaikan penawaran, harga target, lama pelelangan, untuk lama pelelangan lelang centrin menyediakan dari 1- 14 hari, untuk deskripsi diisi juga tentang cara pembayaran dan pengiriman, untuk harga target bisa diisi dan bisa juga tidak.

- Melakukan penawaran

Penawaran dilakukan dengan menawar barang yang dilelang dengan menaikkan harga tawaran barang yang dilelang, dan yang boleh melakukan penawaran adalah anggota lelang Centrin.

- Penentuan pemenang

Pemenang ditentukan setelah waktu pelelangan habis dan diambil pemenang lelang dengan penawaran tertinggi. Tetapi apabila harga target diisi, maka pemenang ditentukan setelah harga target terpenuhi dan pemenang diambil dari penawaran yang memenuhi harga target.

- Penutupan lelang

Lelang ditutup apabila harga target terpenuhi atau waktu lelang habis. Tetapi apabila lelang belum memenuhi harapan atau belum berhasil maka Sistem

akan menawarkan kepada pelembar lelang untuk melelang otomatis barang yang dilelangnya tersebut sampai berhasil.

3.1.1.2.4 Peraturan Pelelangan

Adapun peraturan yang berkaitan dengan Sistem lelang yang di jalankan Lelang Centrin adalah Perjanjian User antara pendaftar dan Centrin. Dan adapula Peraturan Sarat dan Kondisi, yaitu berisi Kualifikasi untuk mendaftar, Penundaan atau pemutusan, Kondisi dari Pelayanan. Yang mana peraturan tersebut berjalan untuk mengatur proses pelelangan online yang dijalankan Lelang Centrin.

3.1.1.2.5 Kondisi dan Tanggung Jawab

Kondisi dan tanggung jawab dari Centrin diterangkan sebagai berikut:

- Biaya

Biaya untuk keanggotaan dan lelang yang dilakukan adalah gratis atau tidak ditarik biaya.

- Tanggung jawab Centrin

Centrin tidak bertanggung jawab atas segala sesuatu kerugian ataupun kejahatan yang terjadi atas transaksi lelang yang dilakukan di lelang centrin. Dan Centrin juga tidak bertanggung jawab atas kerusakan atau berhentinya Sistem lelang Centrin baik yang disebabkan oleh kesengajaan atau tidak.

- Sanksi

Hukuman berupa penghapusan lelang yang dilakukan, pemutusan keanggotaan, sampai pengajuan ke pengadilan jika kesalahan yang dilakukan patut dibawa ke pengadilan.

- Penyelesaian konflik

Pihak Centrin tidak ikut campur dalam penyelesaian konflik yang terjadi antar pihak pihak yang bertikai di lelang, user diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan mereka sendiri.

3.1.1.2.6 Sistem Pembayaran dan Pengiriman

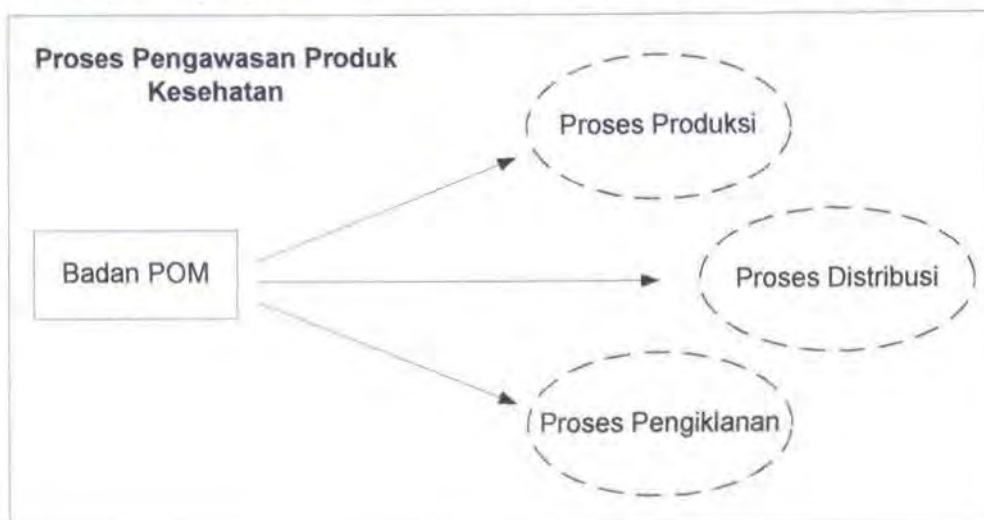
Pembayaran dan Pengiriman dari transaksi lelang yang ada di lelang Centrin adalah sesuai dengan isi deskripsi lelang yang diajukan..

3.1.2 Sistem distribusi produk kesehatan yang ada

Untuk membuat sebuah Sistem yang proses transaksinya berhubungan dengan pendistribusian produk kesehatan, maka harus memperhatikan Sistem distribusi produk kesehatan yang telah berjalan sebelumnya. Data yang berhasil didapatkan adalah gambaran garis besar proses distribusi produk kesehatan yang telah berjalan di masyarakat, Sistem pengawasan yang dilakukan pihak terkait dalam proses distribusi produk kesehatan, dan hal-hal yang berkaitan dengan obat-obatan. Yang dimaksud dengan pihak terkait adalah pemerintah yang diwakili oleh Departemen Kesehatan dan Badan POM. Untuk lebih jelasnya tentang data yang telah diperoleh dapat dilihat penjelasan berikut.

3.1.2.1 Proses Pengawasan Produk Kesehatan

Proses pengawasan Produk Kesehatan khususnya Obat-obatan dilakukan oleh Badan POM melalui beberapa bagian, yaitu; pada proses produksi, proses distribusi, proses pengiklanan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gb.3.3 Proses Pengawasan Produk Kesehatan 1

Penjelasan dari gambar 3.3 adalah sebagai berikut; Pada proses produksi, Badan POM melakukan pengawasan dengan cara;

- Pemeriksaan ke tempat dimana produk kesehatan diproduksi. Pemeriksaan dilakukan pada sarana produksi dan tata cara produksi.

- Disini Badan POM juga akan melakukan uji laboratorium pada produk kesehatan yang dihasilkan, sehingga nantinya dapat diberikan ijin edar terhadap obat yang diproduksi tersebut.
- Badan POM juga dapat memberikan lisensi dan sertifikasi industri di bidang farmasi berdasarkan cara-cara produksi yang baik.

Pada proses distribusi, Badan POM melakukan pengawasan dengan cara;

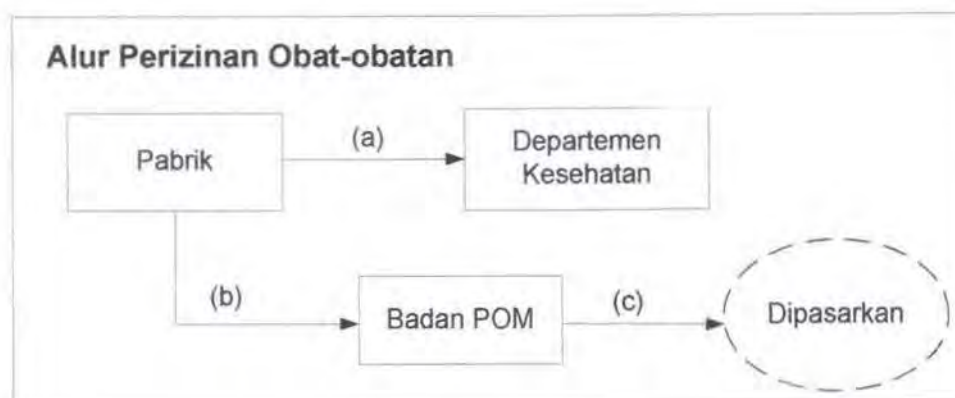
- Inspeksi pada instalasi-instalasi kesehatan dengan memeriksa hak pemilik dan legalitas dari produk kesehatan yang dimiliki.
- Inspeksi pada proses distribusi obat-obatan dengan memeriksa hak dari pembawa dan legalitas dari produk kesehatan yang sedang dibawa.
- Pengambilan sampel dan pengujian laboratorium produk yang beredar serta peringatan kepada publik yang didukung penegakan hukum.
- Serta pemeriksaan dan penyidikan terhadap distribusi dan peredaran narkotika, psikotropika dan produk-produk ilegal.

Pada proses pengiklanan, Badan POM melakukan pengawasan dengan cara ;

- Pre-audit dan pasca-audit iklan dan promosi produk kesehatan. Dengan cara melakukan uji laboratorium apakah kemampuan atau spesifikasi produk kesehatan yang diiklankan dan dipromosikan sesuai dengan kandungan sebenarnya dari produk kesehatan tersebut dan apakah berbahaya bagi konsumen yang memakainya.

3.1.2.2 Proses Perizinan Obat-obatan

Alur perizinan obat-obatan adalah urutan dari jalanya obat mulai dari pendaftaran legalitas pabrik/ produsen, proses produksi oleh pabrik , sampai obat-obatan tersebut layak edar di masyarakat. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat bagan berikut.



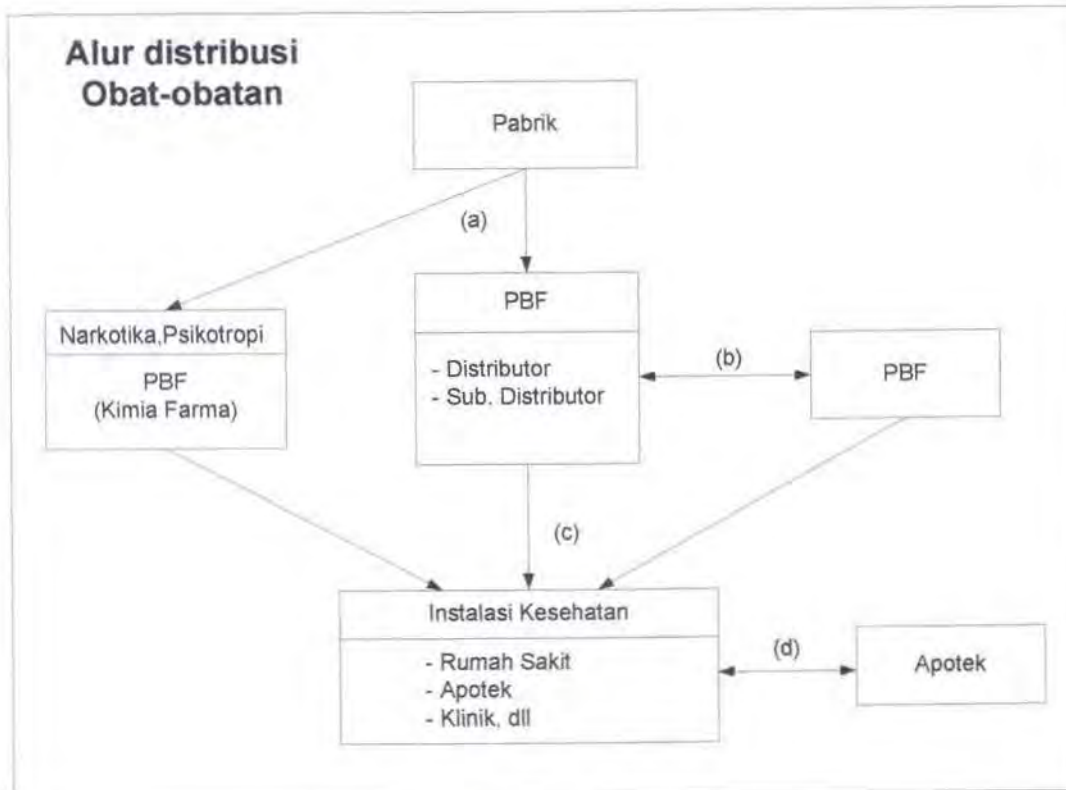
Gambar.3.4 Alur Perizinan Obat-Obatan 1

Keterangan dari gambar 3.4 adalah, sbb:

- (a) Pihak produsen (pabrik) melakukan pendaftaran usaha perusahaan untuk memproduksi produk kesehatan kepada Departemen Kesehatan, untuk mendapatkan izin produksi dan distribusi produk kesehatan.
- (b) Pihak produsen (pabrik) melakukan pendaftaran produk kesehatan yang telah diproduksinya kepada Badan POM, untuk mendapatkan izin edar produk kesehatan. Disini Badan POM akan melakukan penilaian dan evaluasi khasiat, keamanan dan mutu obat, dengan melakukan uji klinik. Apabila layak baru akan diberi izin edar. Badan POM juga dapat memberikan lisensi dan sertifikasi industri di bidang farmasi berdasarkan cara-cara produksi yang baik.
- (c) Setelah produk kesehatan produsen mendapatkan izin edar selanjutnya produk kesehatan tersebut dipasarkan. Yaitu diserahkan ke PBF untuk didistribusikan kepada instalasi-instalasi kesehatan.

3.1.2.3 Proses Distribusi Obat-obatan

Alur distribusi obat-obatan adalah jalanya produk kesehatan (obat-obatan) mulai dari produsen (pabrik) sampai kepada instalasi kesehatan (RS, Apotek, dll). Lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar 3.5.



Gambar 3.5 Alur Distribusi Obat-obatan 1

Keterangan dari gambar 3.5 adalah :

- (a) Produk kesehatan (obat-obatan) yang telah diproduksi oleh pabrik kemudian diserahkan kepada PBF (Pedagang Besar Farmasi). Khusus untuk obat-obatan yang termasuk jenis Narkotika dan Psikotropika yang berhak mendistribusikan hanya PBF Kimia Farma, sedangkan untuk obat yang lain bebas didistribusikan oleh PBF mana saja asalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- (b) PBF dapat berupa distributor ataupun subdistributor. PBF dapat melakukan transaksi jual beli produk kesehatan kepada PBF lain.
- (c) Dari PBF kemudian produk kesehatan didistribusikan langsung ke Instalasi kesehatan (Rumah Sakit, Apotek, Klinik, dll).
- (d) Dari Instalasi Kesehatan khususnya Apotek dapat melakukan transaksi jual beli dengan Apotek lainya.

3.1.2.4 Hal-hal yang berkaitan dengan obat-obatan

Disini akan dijelaskan hal-hal yang berkaitan dengan obat-obatan, seperti misalnya atribut Obat-obatan, golongan obat, pemilahan obat berdasarkan pemakaian konsumen yang dihubungkan dengan expired datenya. Berikut ini pembahasan yang lebih jelas tentang hal-hal tersebut.

Atribut obat-obatan yaitu label yang terdapat pada kemasan obat yang berfungsi menunjukkan identitas obat tersebut. Atribut obat terdiri dari :

- Nama Obat, yaitu label nama yang tertera pada kemasan yang menunjukkan nama dari obat tersebut.
- Nama Pabrik, yaitu produsen yang memproduksi obat tersebut.
- No. Ijin Produksi, yaitu nomor ijin untuk memproduksi obat tersebut.
- No. Batch, yaitu nomor identitas dari tiap obat yang diproduksi, pada tiap kemasan berbeda.
- Golongan Obat, obat digolongkan dalam tiga golongan yaitu;
 - Obat bebas
 - Obat bebas terbatas
 - Obat keras
- Expired Date, yaitu masa kadaluwarsa dari obat yang bersangkutan.

Jenis obat menurut pemakaian konsumen berkaitan dengan expired datenya;

- Fast Moving , yaitu obat-obatan yang proses distribusi ke pasien cepat habis dalam artian banyak yang memakai. Expired date dari obat-obatan yang tergolong fast moving boleh kurang dari 5 tahun.
- Slow Moving , yaitu obat-obatan yang proses distribusi ke pasien agak lambat dalam artian kurang banyak yang memakai. Expired date dari obat-obatan yang tergolong slow moving minimal 5 tahun atau lebih.

Jenis obat berkaitan dengan resep dokter;

- Ethical, yaitu obat yang penjualannya harus dengan resep dokter.
- OTC, yaitu obat yang penjualannya bebas tanpa harus dengan resep dokter.

3.1.3 Pihak-pihak yang berhubungan dengan Sistem

Pihak-pihak yang akan berhubungan dengan Sistem tidak lain adalah pihak-pihak yang memiliki kepentingan atas jalanya Sistem lelang yang akan dikembangkan, yaitu terdiri dari :

- Pihak – pihak yang nantinya diproyeksikan akan menjadi user dalam dari Sistem dan
- Pihak-pihak yang bukan menjadi user dalam Sistem tapi berkepentingan atas proses distribusi yang dijalankan oleh Sistem.

Berikut penjelasan lebih rincinya;

Pihak – pihak yang nantinya diproyeksikan akan menjadi user dalam dari Sistem adalah :

- Produsen yaitu produsen sendiri ataupun pihak distributor (Pedagang Besar Farmasi). Tetapi nantinya yang dianggap sebagai produsen adalah PBF.
- Konsumen yaitu instalasi kesehatan seperti Rumah Sakit, Apotek, Klinik.
- Pathner yaitu pihak jasa pengiriman barang.

Dan pihak-pihak luar yang masih berhubungan dengan Sistem namun diproyeksikan bukan sebagai user dalam :

- Pihak Bank sebagai sarana tempat pembayaran transaksi yang dilakukan pada Sistem.
- Pihak pemerintah, dalam kaitan sebagai pihak pemberi aturan, pengawas dan pengontrol permasalahan tentang produk kesehatan yang diwakili oleh Badan POM dan Departemen Kesehatan.

3.1.3.1 Rumah Sakit

Rumah Sakit adalah sebuah lembaga kesehatan yang bertugas atau memiliki peranan dalam penyediaan layanan kesehatan bagi masyarakat. Dalam melaksanakan kegiatan pelayanan kesehatan bagi masyarakat, rumah sakit tentunya akan membutuhkan produk-produk kesehatan. Untuk memenuhi kebutuhan produk-produk kesehatan tersebut rumah sakit melakukan transaksi pembelian produk-produk kesehatan. Masing-masing rumah sakit tentunya akan

berbeda dalam tatacara operasional proses transaksi pembelian produk kesehatan tersebut, tergantung pada manajemen tiap-tiap rumah sakit yang bersangkutan. Untuk mengetahui lebih jelas tentang bagaimana transaksi pembelian produk-produk kesehatan dilakukan oleh sebuah rumah sakit, maka diambil contoh salah satu rumah sakit di Surabaya, yaitu dilakukan pengamatan langsung pada Rumah Sakit Umum Daerah Dr. Soetomo. Dan diharapkan dari hasil pengamatan tersebut akan didapatkan kebutuhan-kebutuhan aktivitas dan kebutuhan informasi dari pihak Rumah Sakit dalam Sistem yang akan dikembangkan.

3.1.3.1.1 Rumah Sakit Umum Daerah Dr. Soetomo Surabaya

RSUD Dr. Soetomo merupakan sebuah lembaga kesehatan yang termasuk dalam kategori lembaga pemerintah atau dengan kata lain bukan pihak swasta. Sehingga kegiatan yang dilakukan oleh RSUD Dr. Soetomo tidak hanya dibatasi oleh manajemen yang dibuat oleh RSUD Dr. Soetomo sendiri tetapi juga peraturan-peraturan yang dibuat oleh pemerintah. Seperti halnya kegiatan pengadaan barang dan jasa, peraturan yang mengatur pelaksanaan pengadaan barang dan jasa tidak hanya dari manajemen rumah sakit tapi juga peraturan pemerintah.

Di RSUD Dr. Soetomo untuk menangani kegiatan pengadaan barang dan jasa telah dibentuk khusus sebuah panitia yaitu Panitia Pengadaan Barang dan Jasa. Dalam melakukan kegiatannya, panitia ini bertanggung jawab kepada pihak manajerial dari RSUD Dr. Soetomo.

3.1.3.1.2 Panitia Pengadaan Barang dan Jasa

Panitia Pengadaan Barang dan Jasa adalah sebuah panitia yang dibentuk oleh manajemen RSUD Dr. Soetomo dalam rangka untuk menangani kegiatan pengadaan barang dan jasa. Panitia Pengadaan Barang dan Jasa memiliki tugas untuk mensukseskan pengadaan barang dan jasa yang telah dianggarkan oleh manajemen rumah sakit. Untuk lebih jelasnya dapat diberikan contoh sebagai berikut :

- Misalnya dalam pengadaan jasa contohnya adalah pengadaan jasa pembangunan laboratorium baru, disini panitia bertugas untuk menentukan siapa yang berhak mendapatkan kepercayaan untuk memberikan jasanya

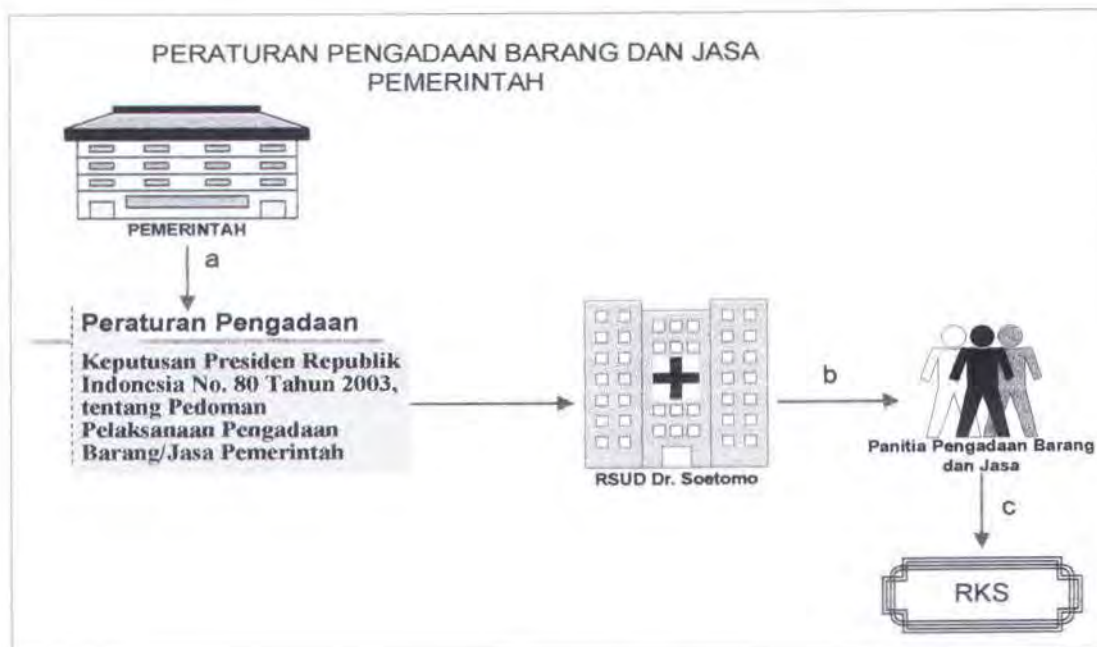
dalam proses pembangunan sebuah laboratorium.

- Dalam pengadaan barang contohnya adalah pembelian produk-produk kesehatan, disini panitia bertugas untuk melakukan penyeleksian terhadap perusahaan-perusahaan produsen atau distributor produk kesehatan untuk menentukan siapa yang akan dipilih untuk dibeli produk kesehatanya.

Dalam melaksanakan tugasnya tersebut Panitia Pengadaan Barang dan Jasa berpedoman pada peraturan manajerial dari rumah sakit sendiri dan peraturan pemerintah yang termaktub dalam Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 80 Tahun 2003, tentang Pedoman Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah.

Sebagai perwujudan kepatuhan atau pelaksanaan dari peraturan pemerintah dan peraturan manajerial rumah sakit, Panitia Pengadaan Barang dan Jasa dalam setiap pelaksanaan kegiatan operasional pengadaan barang dan jasa berpedoman pada sebuah rencana kerja. Rencana kerja ini dibuat oleh panitia bercermin pada peraturan pemerintah dan keputusan atau peraturan manjerial dari rumah sakit. Didalam rencana kerja ini diatur secara detil tentang dasar pelaksanaan dan tata cara dari proses pengadaan barang dan jasa yang akan dilaksanakan. Rencana kerja ini biasa disebut dengan RKS yaitu Rencana Kerja dan Syarat-Syarat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 3.6.





Gambar 3.6 Peraturan Pengadaan Barang

Keterangan gambar 3.6 adalah :

- a. Pemerintah mengeluarkan peraturan yang mengatur pengadaan barang dan jasa di RSUD Dr. Soetomo, peraturan itu berupa Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 80 Tahun 2003, tentang Pedoman Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah.
- b. RSUD Dr. Soetomo membentuk Panitia Pengadaan Barang dan Jasa untuk menangani pengadaan barang dan jasa rumah sakit.
- c. Panitia Pengadaan Barang dan Jasa membuat rencana kerja dalam melaksanakan tugasnya, yaitu melakukan pengadaan barang dan jasa yang dibutuhkan oleh rumah sakit. Rencana kerja itu disebut RKS (Rencana Kerja dan Syarat-syarat).

Secara garis besar isi dari RKS adalah tentang :

- Dasar dilakukanya pelelangan
Yaitu hal yang mendasari dilakukanya pelelangan, pedoman pelaksanaan pelelangan.
- Pihak pihak yang berhubungan dengan pelelangan

Yaitu menyebutkan pihak pemberi tugas, pihak panitia, syarat peserta yang dapat mengikuti pelelangan.

- Dokumen Pelelangan

Yaitu dokumen penawaran, berita acara pembukaan penawaran harga.

- Tatacara Pelelangan

Yaitu tata cara penawaran, Sistem evaluasi penawaran, penentuan pemenang, pembayaran, pengiriman.

- Sanksi dan Denda

Yaitu tentang sanksi dan denda yang diberlakukan berkaitan dengan pelelangan.

- Keadaan Memaksa (Force Majeure)

Yaitu mengatur tentang masalah keadaan yang ditolelir dari kejadian yang diluar kemampuan penyedia barang.

- Penyelesaian perselisihan

- Jaminan penawaran dan jaminan pelaksanaan

- Pajak dan Bea Materai

- Daftar nama barang/pekerjaan yang akan dilaksanakan

Mengatur tentang spesifikasi dari barang/pekerjaan yang diminta.

- Lampiran

Yaitu contoh Surat Penawaran, dokumen kualifikasi, surat pernyataan minat, surat tidak sedang terkena daftar hitam, data administrasi perusahaan, perincian kebutuhan, jenis dan spesifikasi.

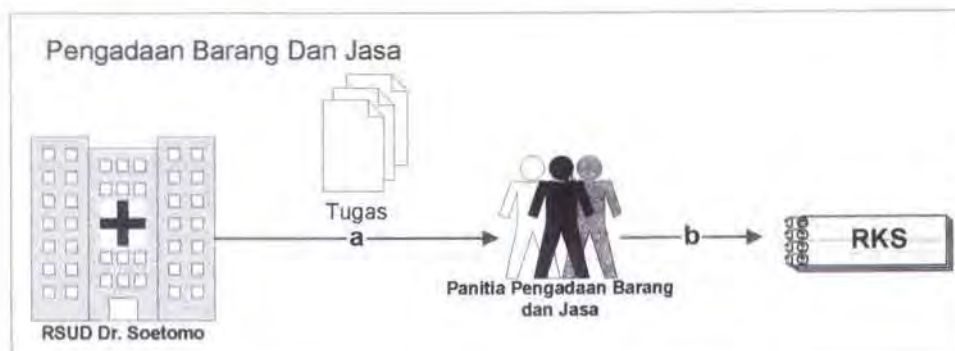
3.1.3.1.3 Pelaksanaan Pengadaan Barang dan Jasa

Pelaksanaan operasional transaksi pengadaan barang dan jasa di RSUD Dr. Soetomo pada saat ini dilakukan dengan Sistem pelelangan. Penyelenggara dari pengadaan ini tidak lain adalah Panitia Pengadaan Barang dan Jasa. Sistem pelelangan kebutuhan ini pada lembaga pemerintah biasa disebut tender. Pelaksanaan tender sebenarnya sama dengan pelaksanaan pelelangan kebutuhan pada umumnya yaitu diambil pemenang dengan penawaran harga terendah.

Untuk lebih mengetahui bagaimana proses tender berjalan, maka dilakukan pengamatan terhadap tender yang dilaksanakan oleh Panitia Pengadaan Barang dan Jasa. Data yang berhasil diperoleh adalah :

- Pelaksanaan pembukaan penawaran harga dari tender Pengadaan Biaya Bahan Kimia dan Laboratorium (Bahan Lab/Reagensia IRD), menghasilkan Berita Acara Pembukaan Penawaran Harga.
- RKS dari tender Pengadaan Biaya Alat Kesehatan Pakai Habis (X-Ray Film dan Bahan Kontras Ints.Radiodiagnostik, IRD, IRJA, IRN Medik, IRM dan GBPT).
- Syarat-syarat dokumen prakualifikasi dari tender Pengadaan Biaya Obat-obatan (Obat Strategic dan Emergency IRNA dan GBPT).

Secara umum pelaksanaan ketiga tender diatas dapat dijelaskan secara berurutan sebagai berikut 3.7,3.8,3.9, 3.10, 3.11, 3.12.

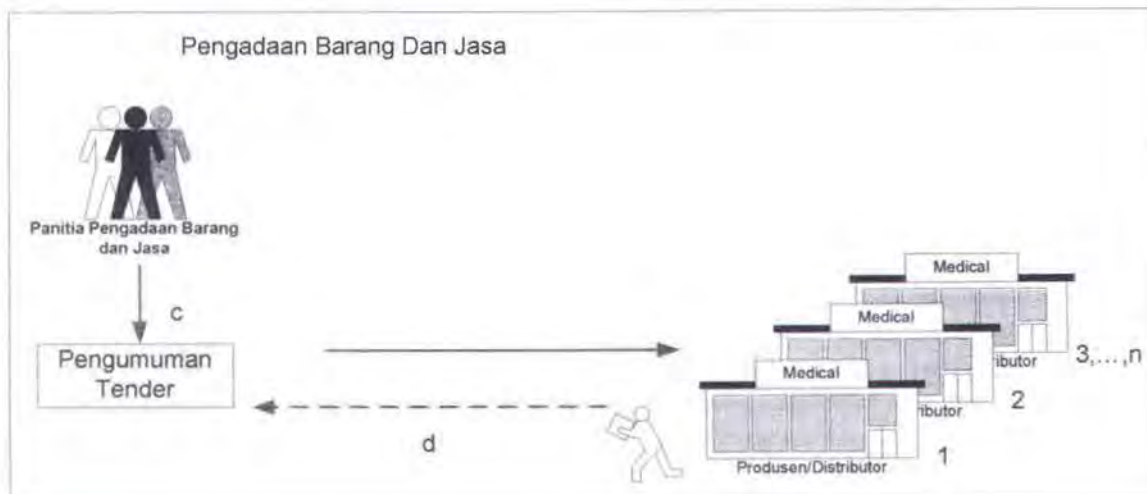


Gambar 3.7 1

Keterangan gambar 3.7:

- a) Panitia Pengadaan Barang dan Jasa mendapat tugas untuk melaksanakan pengadaan barang dan jasa sesuai dengan Anggaran DASK Rumah Sakit Umum Dr. Soetomo. Dengan pemberi tugas yaitu Wadir Umum & Keuangan selaku Kuasa Pengguna Anggaran. Dengan tugas ; Pengadaan Biaya dan Bahan Kimia dan Laboratorium, Pengadaan Alat Kesehatan Pakai Habis Tender ,dan Pengadaan Biaya Obat-obatan (Obat Strategic dan Emergency IRNA dan GBPT).
- b) Panitia Pengadaan Barang dan Jasa menyusun rencana kerja yaitu RKS,

untuk mengatur pelaksanaan pengadaan barang dan jasa yang ditugaskan. Penyusunan RKS tersebut berpedoman pada Kepres Presiden Republik Indonesia tanggal 3 November 2003 Nomor: 80 tahun 2003 tentang Pelaksanaan Pengadaan Barang dan Jasa Pemerintah, dan peraturan manajerial RSUD Dr. Soetomo.



Gambar 3.8 1

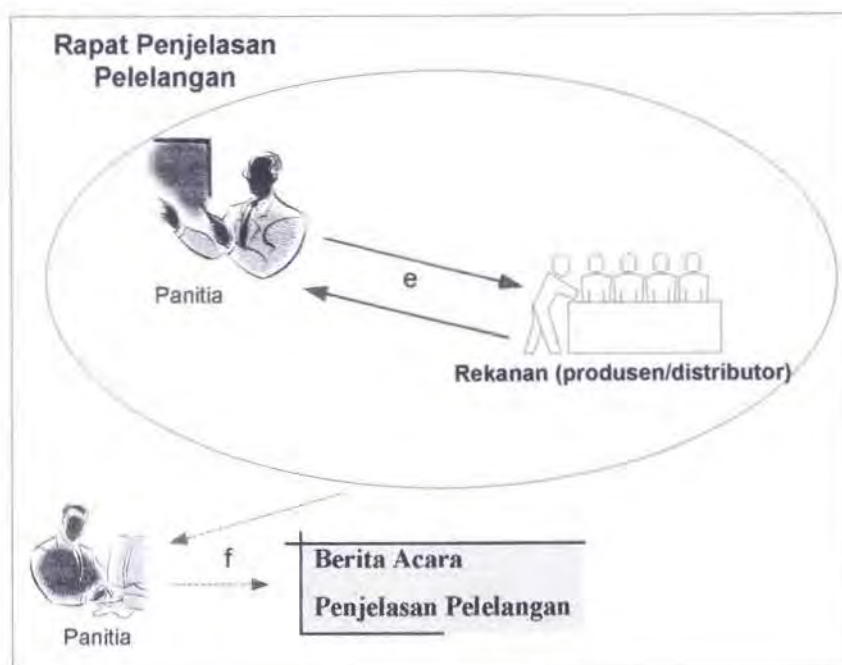
Keterangan gambar 3.8:

- c) Panitia mengumumkan kebutuhan yang akan ditenderkan kepada umum beserta sarat-saratnya dalam RKS dan membuka pendaftaran peserta tender. Yang ditenderkan ; Pengadaan Biaya dan Bahan Kimia dan Laboratorium, Pengadaan Alat Kesehatan Pakai Habis Tender ,dan Pengadaan Biaya Obat-obatan (Obat Strategic dan Emergency IRNA dan GBPT).
- d) Umum/rekanan melakukan pendaftaran tender yang diadakan ke Panitia Pengadaan Barang dan Jasa, dengan cara mengumpulkan dokumen prakualifikasi.

Dokumen prakualifikasi berisi tentang :

- Ijin usaha perusahaan yang sesuai bidang usaha, yang dikeluarkan oleh instansi pemerintah berwenang yang masih berlaku.
- Bukti telah melunasi kewajiban pajak tahun terakhir.

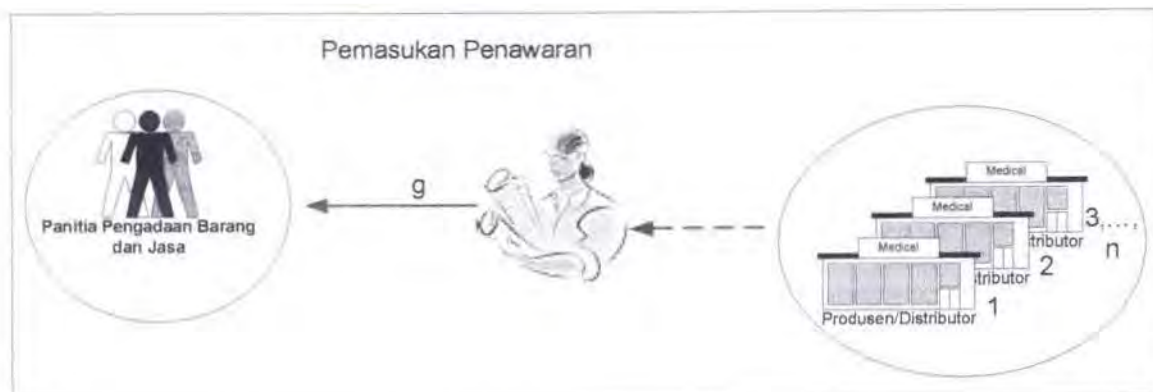
- Laporan bulanan PPh Pasal 25 atau Pasal 21/ Pasal 23 atau PPN.
- Surat pernyataan bermaterai Rp. 6000,- bahwa perusahaan tidak sedang terkena daftar hitam.
- Surat-surat akte Perusahaan, NWP, PKP, PBF, Laporan Keuangan yang terdiri Neraca Perusahaan.
- Yang mendaftar harus Direktur Perusahaan, dan yang tercantum di Akte Perusahaan atau di dalam Susunan Karyawan.



Gambar 3.9 1

Keterangan 3.9 adalah :

- e) Panitia mengadakan Rapat Penjelasan Pelelangan, dengan tujuan memberikan penjelasan lebih lanjut dan tanya jawab dengan rekanan sehingga diperoleh kejelasan tentang kebutuhan barang yang akan ditenderkan sampai detil hingga barang diterima panitia, setelah rapat penjelasan ini tidak ada lagi penjelasan sampai ditentukan pemenang tender.
- f) Tanya jawab yang terjadi dalam Rapat Penjelasan Pelelangan dicatat dalam Berita Acara Penjelasan Pelelangan.

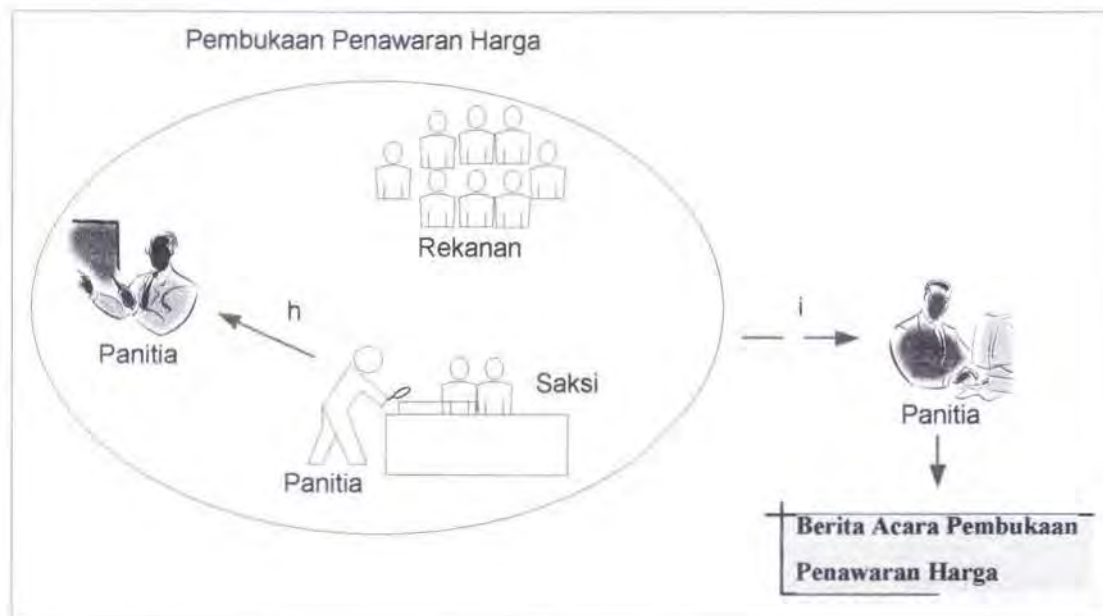


Gambar 3.10 1

g) Pihak umum atau biasa disebut rekanan melakukan penawaran dengan memasukan surat penawaran kepada panitia. Tata cara penyampaian penawaran dan waktu pemasukan penawaran telah diatur dalam RKS. Dokumen persyaratan yang harus dikumpulkan rekanan dalam penyampaian penawaran adalah :

- Surat penawaran harga bermaterai Rp.6.000,-, bertanggal, disetempel dan ditanda tangani oleh Pimpinan Perusahaan.
- Perincian Penawaran, bertanggal, disetempel dan ditanda tangani oleh Pimpinan Perusahaan.
- Referensi Bank yang ditunjukkan khusus untuk pekerjaan ini dari Bank Jatim.
- Jaminan Penawaran khusus ditunjukkan untuk pekerjaan ini dari Bank Jatim/Askrida.
- Surat Kuasa untuk mengikuti Rapat pembukaan penawaran apabila Pimpinan Perusahaan yang bersangkutan berhalangan hadir dan diwakilkan kepada Karyawan yang tercantum dalam susunan personalia (yang tercantum pada susunan personalia sesuai di susunan waktu kualifikasi).
- Dokumen Kualifikasi lengkap dengan lampiran-lampirannya. Dokumen Kualifikasi berisi seperti dokumen Prakuualifikasi. Dokumen-dokumen tersebut dimasukan dalam satu sampul tertutup

dan diserahkan pada Panitia Pengadaan Barang dan Jasa.

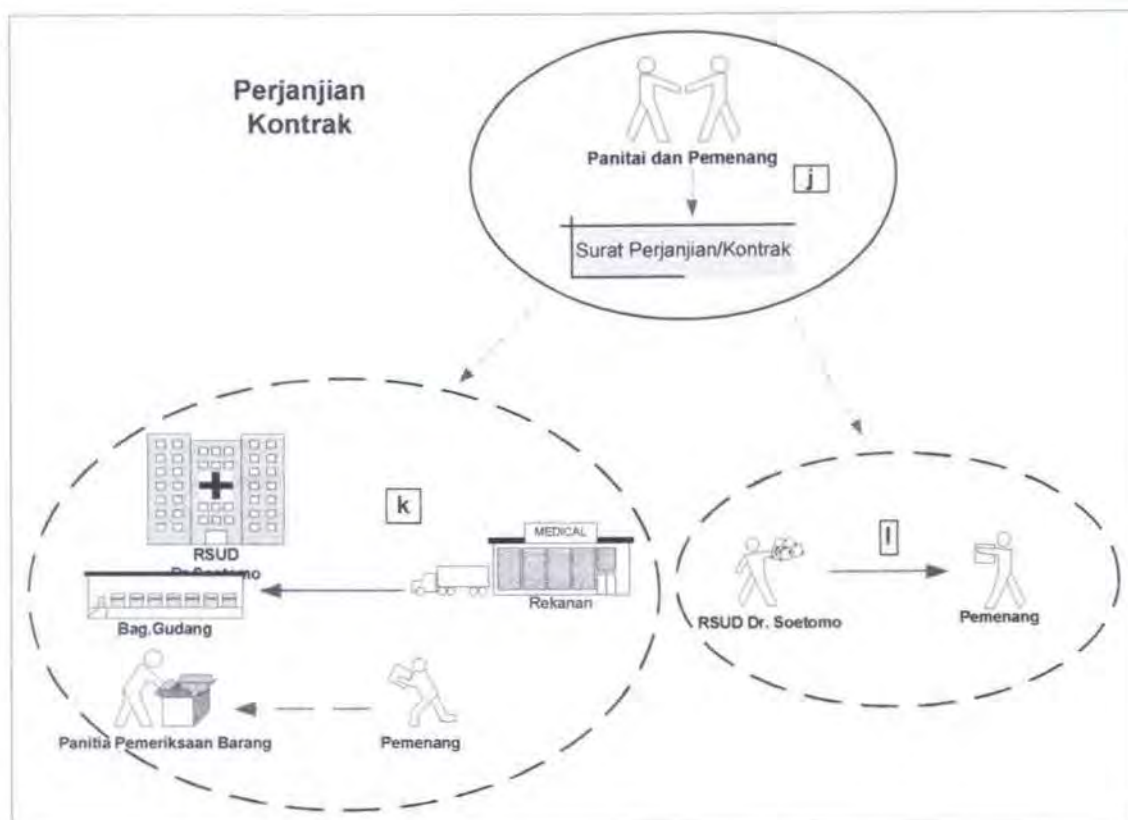


Gambar 3.11 1

- h) Panitia mengadakan pembukaan penawaran harga, dengan agenda evaluasi terhadap penawaran-penawaran yang diajukan rekanan untuk menentukan pemenang tender. Proses evaluasi disaksikan dua orang saksi dari rekanan dan dilakukan di depan seluruh rekanan yang memasukan penawaran. Kemudian dari hasil evaluasi tersebut diperoleh pemenang lelang. Sistem evaluasi yang dilakukan panitia adalah sistem gugur. Sistem gugur adalah Sistem penawaran dengan memeriksa dan membandingkan dokumen penawaran terhadap pemenuhan persyaratan yang telah ditetapkan dalam dokumen pengadaan dan urutan proses penilaian dilakukan dengan mengevaluasi persyaratan administrasi, persyaratan teknis dan evaluasi kewajaran harga. Urutan proses evaluasi adalah sebagai berikut;

- Sampul Penawaran
- Surat Penawaran
- Perincian Penawaran
- Referensi Penawaran
- Jaminan Penawaran

- Surat Kuasa
 - Dokumen Kualifikasi
 - Nilai harga tawaran
- i) Panitia mencatat hasil dari pembukaan penawaran harga dalam sebuah Berita Acara Pembukaan Penawaran Harga. Isi dari Berita Acara Pembukaan Penawaran adalah; hasil evaluasi penawaran harga, jumlah rekanan yang mendaftar, jumlah rekanan yang memenuhi syarat, jumlah rekanana yang tidak memenuhi syarat, rekanana dengan penawaran terendah, rekanan dengan penawaran tertinggi, panitia lelang, saksi dari rekanan, metode evaluasi. Berita Acara ini dibuat sebagai dokumen bukti pelaksanaan tender yang dilaksanakan.



Gambar 3.12 1

- j) Kemudian dilakukan perjanjian kontrak antara pemenang lelang dengan panitia, yang dalam perjanjian kontrak tersebut diatur lebih detil tentang

pengiriman, pembayaran dan hal lainnya, yang sebelumnya juga telah diatur dalam RKS.

- k) Pengiriman barang yang ditawarkan dilakukan sesuai dengan surat perjanjian kontrak dan RKS. Penyerahan barang dilakukan kepada Panitia Pemeriksaan Barang dan kemudian panitia pemeriksaan barang melakukan evaluasi terhadap barang yang diserahkan. Setiap penyerahan barang dibuktikan dengan Berita Acara Pemeriksaan Barang yang dibuat oleh Panitia Pemeriksaan Barang.
- l) Pembayaran dilakukan dengan berpedoman pada peraturan-peraturan pembayaran yang berlaku sesuai dengan prestasi serta SKO yang ada, setelah barang/perkerjaan diterima dengan baik oleh Pemeriksa Barang. Dalam hal ini pelaksanaannya diatur dalam Surat Perjanjian/Kontrak.

Dan dari hasil dokumen pelaksanaan tender tersebut Panitia Pelelangan Barang dan Jasa menggunakannya sebagai bukti dokumen laporan kepada pihak manajerial rumah sakit.

Kemudahan yang didapat dari Sistem pelelangan atau Sistem tender ini adalah kemudahan dalam memilih produsen ,memudahkan mendapatkan harga yang layak, serta mempermudah jalanya pengawasan transaksi pembelian karena dapat dengan mudah dilihat dari laporan pelelangan yang telah terjadi.

Sedangkan hal yang perlu diperhatikan dalam sitem tender ini adalah pada proses evaluasi dari penawaran yang diajukan oleh umum, baik dalam mengevaluasi harga penawaran tetapi juga tentang validitas dan kredibilitas penawar atau rekanan.

3.1.3.2 Apotek

Apotek adalah salah satu bagian dari jalur distribusi produk kesehatan yang mendistribusikan produk-produk kesehatan langsung sampai kepada masyarakat ataupun ke pihak atau lembaga kesehatan lain. Kegiatan yang dilakukan oleh sebuah apotek adalah pelayanan kesehatan dalam hal melayani pembelian produk-produk kesehatan. Untuk melaksanakan kegiatan pelayanan tersebut tentunya apotek akan membutuhkan produk kesehatan, maka diperlukan

transaksi pembelian produk kesehatan pada distributor. Dalam penelitian transaksi pembelian produk kesehatan oleh apotek dilakukan penelitian secara umum dengan melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang berkompeten dengan permasalahan ini.

Dari informasi yang didapat dapat diambil garis besar dalam proses transaksi pembelian produk kesehatan di apotek, yang perlu diperhatikan adalah hal-hal sebagai berikut :

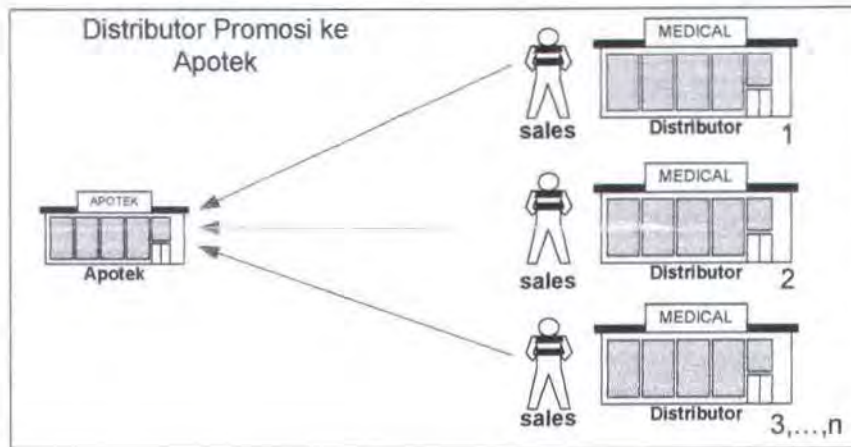
- Proses negosiasi / tawar menawar pembelian produk kesehatan
- Sistem pembayaran
- Sistem pengiriman
- Pelaku transaksi pembelian produk kesehatan
- Pemilihan distributor
- Pengawasan

Yang mana dari hal-hal tersebut diharapkan akan didapatkan kebutuhan-kebutuhan aktivitas dan kebutuhan informasi dari pihak apotek dalam Sistem yang akan dikembangkan.

3.1.3.2.1 Transaksi pembelian produk-produk

Meskipun tata cara transaksi pembelian produk kesehatan di setiap apotek berbeda beda tetapi secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut. Dalam transaksi pembelian produk-produk kesehatan proses pembelian umumnya terjadi disebabkan oleh dua hal, yaitu :

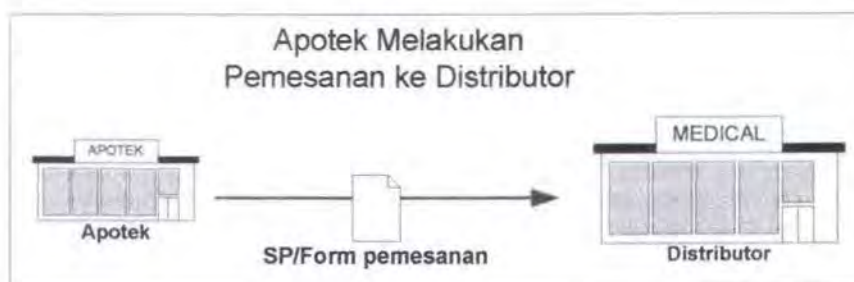
- Pertama adalah pihak distributor melakukan kegiatan pemasaran, dengan cara mengirimkan karyawan bagian pemasaran/sales untuk mendatangi apotek kemudian menawarkan produk-produk kesehatannya berikut penawaran yang diberikan. Bila pihak apotek tertarik atau membutuhkannya maka akan terjadi proses transaksi pembelian produk kesehatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 3.13.



Gambar 3.13 Distributor Promosi ke Apotek 1

Dari gambar 3.13 dapat dilihat bahwa sebuah apotek dapat dikunjungi oleh sales dari beberapa Distributor. Setiap sales mempromosikan produk mereka dengan berbagai penawaran dengan harapan pihak Apotek mau menerima produk yang mereka promosikan. Dalam proses penawaran ini timbul negosiasi antara pihak Apotek dan Distributor. Negoisasi meliputi harga, bonus, cara pembayaran dan barang. Apabila pihak Apotek menyetujui untuk melakukan pembelian maka akan dilanjutkan ketahap pembayaran dan pengiriman.

- Kedua adalah pihak apotek membutuhkan produk kesehatan kemudian melakukan pemesanan produk-produk kesehatan kepada distributor yang dipilih dan kemudian terjadi proses transaksi pembelian produk kesehatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 3.14.



Gambar 3.14 Apotek Melakukan Pemesanan 1

Dari gambar 3.14 dapat dijelaskan sebagai berikut;

- Apotek melakukan pemesanan kepada pihak Distributor yang telah dipilih dengan cara menelepon kepada pihak Distributor untuk melakukan negosiasi tentang kebutuhan produk kesehatan yang diinginkan. Negosiasi dilakukan meliputi keputusan tentang masalah harga, barang dan pembayaran.
- Setelah terjadi kesepakatan Apotek mengirimkan form pemesanan atau biasa disebut SP. Dalam form pemesanan tersebut terdapat informasi tentang jenis, dan jumlah barang yang dibutuhkan serta informasi nama dan alamat Apotek. Biasanya setiap Distributor sebelumnya telah memberikan form pemesanan kepada pihak Apotek pelanggan mereka, dan setiap distributor memiliki form pemesanan sendiri-sendiri.
- Kemudian dilanjutkan dengan pengiriman dan pembayaran, kedua hal ini akan dijelaskan lebih lanjut.

Pada transaksi yang pertama hal yang menjadi perhatian adalah pihak apotek harus jeli dalam memilih distributor. Pihak aptek harus membandingkan setiap distributor yang datang, baik kualitas barang maupun harga yang ditawarkan. Kesulitan yang dihadapi oleh apotek adalah saat proses pembandingan dari tiap distributor yang datang.

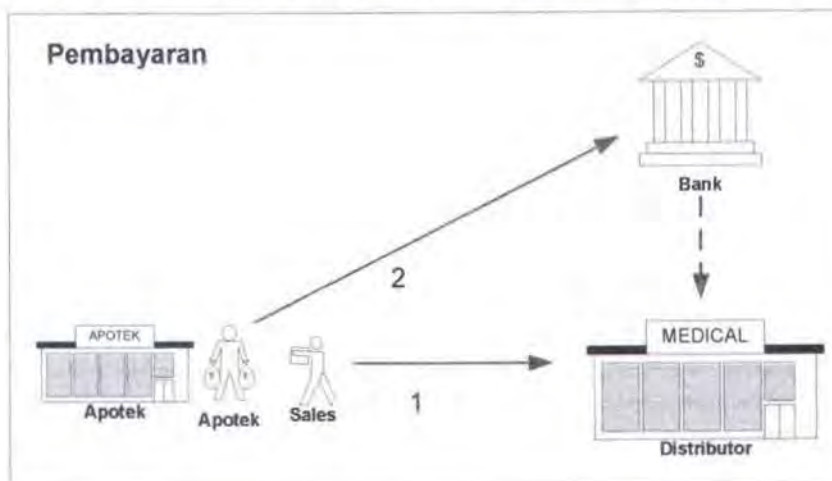
Sedangkan pada transaksi yang kedua yang menjadi perhatian adalah selain harga yang ditawarkan dan kualitas produk yang dijual, perlu diperhatikan pula kecepatan proses pelayanan pemesanan oleh distributor.

Pemilihan distributor, pemilihan distributor pada apotek biasanya dilakukan oleh pemilik apotek sendiri, dengan memanfaatkan relasinya atau dengan memilih suplier yang datang untuk promosi ke apoteknya. Hal yang perlu dievaluasi dalam pemilihan distributor adalah, legalitas distributor, harga produk kesehatan, waktu pemesanan, kualitas barang. Proses pengawasan proses transaksi yang dilakukan dengan bukti nota transaksi yang terjadi.

3.1.3.2.2 Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran, yaitu meliputi jenis pembayaran dan cara pembayaran

yang dilakukan pihak apotek kepada distributor. Proses pembayaran oleh Apotek kepada distributor dilakukan sesuai dengan keputusan negosiasi yang terjadi saat proses tawar menawar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Pembayaran 1

Cara pembayaran dapat dilakukan dengan cara;

- Dengan cara menyerahkan langsung uang pembayaran barang kepada pihak distributor melalui salesnya. Dapat dilihat pada gambar anak panah dengan no.1. Dari proses pembayaran ini pihak apotek akan mendapatkan struk bukti pembayaran yang telah dilakukan.
- Dengan cara mentransfer uang ke rekening bank pihak distributor, form transfer uang diisi sesuai dengan petunjuk distributor yang bersangkutan. Dapat dilihat pada gambar anak panah dengan no.2. Form transfer ini nantinya akan menjadi bukti dari pembayaran yang telah dilakukan dengan cara mengirim duplikatnya ke distributor atau menyerahkannya kepada sales distributor.

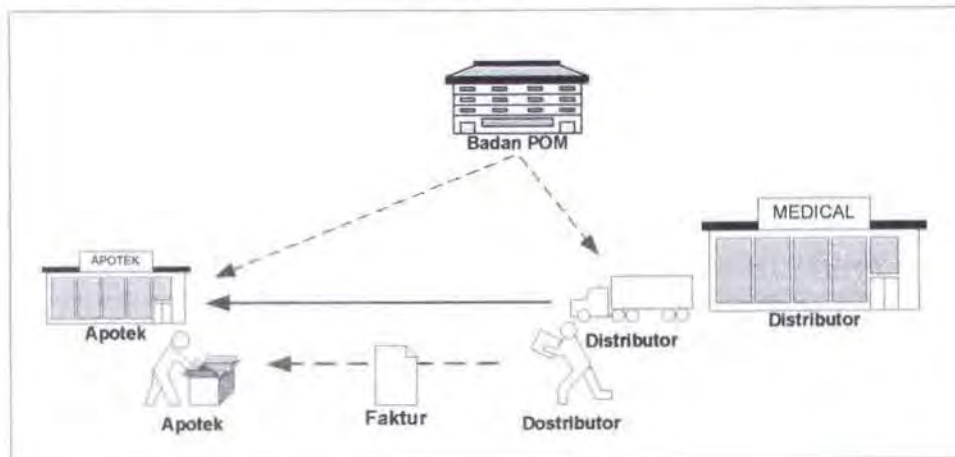
Jenis pembayaran yang dapat dilakukan dengan cara;

- Dengan pembayaran tunai
- Dengan pembayaran secara kredit atau dengan mengangsur

Tetapi yang biasa dilakukan untuk jumlah transaksi yang besar adalah pembayaran dengan cara kredit, tergantung dari kemampuan dan kemauan dari Apotek yang bersangkutan saat proses negosiasi.

3.1.3.2.3 Sistem Pengiriman

Sistem pengiriman, yaitu proses pengiriman barang dari distributor sampai kepada apotek. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 1

Dari gambar 3.16 tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut;

- Pihak distributor melalui bagian pengirimannya melakukan pengiriman barang yang telah disetujui bersama kepada pihak apotek. Pengiriman barang tersebut disertai dengan Faktur produk kesehatan yang dibawa.
- Proses serah terima barang dilakukan dengan pihak distributor memberikan barang dan faktur dari produk kesehatan yang dibawa. Faktur ini berfungsi sebagai legalitas dari produk kesehatan yang dimiliki apotek. Apabila Badan POM melakukan pemeriksaan maka faktur ini bias ditunjukkan sebagai bukti kepemilikan dan legalitas dari produk kesehatan tersebut, hal ini biasanya berlaku pada obat-obatan.
- Kemudian pihak apotek memeriksa barang yang diterima, bila sesuai dengan yang disetujui maka barang tersebut akan diterima, bila tidak maka akan ditukarkan kembali ke distributor. Pemeriksaan barang produk kesehatan dilakukan meliputi jenis barang, jumlah barang, dan masa kadaluarsa serta kondisi dari barang.
- Dalam produk kesehatan khususnya untuk obat-obatan diberlakukan pengawasan oleh Badan POM. Pengawasan dilakukan terhadap legalitas obat-obatan baik dari sisi pengirim maupun kepemilikan. Yang dapat

dijelaskan sebagai berikut;

- Dari sisi pengirim, pelaku yang melakukan pengiriman obat-obatan tidak boleh sembarang pihak. Dalam kaitanya proses transaksi ini pihak yang dapat melakukan pengiriman obat-obatan hanya distributor atau pihak yang telah diberi wewenang oleh distributor untuk melakukan pengiriman obat-obatan.
- Dari sisi kepemilikan, pihak yang mendapatkan obat-obatan dari hasil transaksi pembelian harus memiliki bukti legalitas obat. Dalam proses transaksi ini bukti legalitas obat berupa faktur yang diberikan oleh pihak distributor kepada apotek.

Kecepatan pengiriman barang mulai dari pemesanan sampai barang diterima oleh apotek untuk setiap distributor dapat berbeda-beda, hal itu dipengaruhi dari beberapa hal yaitu;

- Jarak antara apotek dan distributor
- Jumlah karyawan distributor
- Manajemen dari distributor (jalur pemesanan)
- Jumlah antrian pemesan

Semakin baik distributor yang dipilih maka semakin tepat pengiriman yang dilakukan. Untuk dalam hal pemilihan distributor kecepatan pemenuhan pesanan perlu mendapatkan perhatian pula, selain itu apotek sendiri harus memiliki manajemen pemesanan produk kesehatan yang baik pula. Yaitu mampu menganalisa waktu yang harus dibutuhkan untuk memesan barang, sehingga dapat menerima barang yang dibutuhkan tepat waktu.

3.1.3.2.4 Pelaku transaksi

Pelaku transaksi, yaitu pihak-pihak yang turut campur dan berperan serta dalam suksesnya proses transaksi pembelian produk kesehatan. Pelaku transaksi pembelian produk-produk kesehatan di apotek dapat dilihat dari transaksi yang terjadi, yaitu :

- Proses transaksi pembelian produk kesehatan yang dilakukan langsung oleh pemilik apotek dengan pihak produsen atau supplier. Pelaku dari proses

transaksi ini adalah pemilik apotek dan pihak suplier, sehingga proses pengawasan terhadap pelaku transaksi tidak menjadi permasalahan bagi pemilik apotek, karena transaksi dilakukan oleh pemilik apotek sendiri.

- Proses transaksi pembelian produk kesehatan yang dilakukan oleh pekerja atau karyawan apotek dengan pihak produsen atau distributor. Pelaku dari proses transaksi ini adalah karyawan apotek dan pihak produsen atau suplier, sehingga proses pengawasan terhadap pelaku transaksi perlu dilakukan bagi kepentingan pemilik apotek untuk menghindari hal yang tidak diinginkan, karena transaksi dilakukan bukan oleh pemilik apotek.

3.1.3.3 Produsen

Untuk mendapatkan informasi dari pihak produsen maka dilakukan pengambilan data di perusahaan farmasi yaitu PT Kalbe Farma dan perusahaan distributor yaitu PT Enseval Putera Megatrading. Data yang diambil adalah data tentang penjualan dan pendistribusian produk ke konsumen. Dari data hasil pengamatan diketahui bahwa untuk permasalahan transaksi penjualan atau distribusi dilimpahkan pada distributor PT Enseval Putra Megatrading. Sedangkan untuk permasalahan pemasaran produk Kalbe Farma membentuk bagian atau departemen marketing. Agar lebih jelas dapat dilihat penjelasan lebih lanjut sebagai berikut.

3.1.3.3.1 PT Kalbe Farma

Kalbe Farma adalah perusahaan yang bergerak dibidang kesehatan sebagai penyediaan produk kesehatan bagi masyarakat.

Tatacara pemasaran, untuk menjalankan fungsi pemasaran yang dilakukan Kalbe Farma adalah dengan cara membentuk bidang atau departemen marketing yang tugas pokoknya adalah untuk mempromosikan produk kesehatan yang diproduksi kepada instalasi-instalasi kesehatan dan kepada masyarakat luas. Sehingga produk Kalbe Farma dapat dikenal oleh masyarakat dengan harapan kesuksesan penjualan produk kesehatan dapat dicapai.

Tatacara distribusi dan penjualan , untuk melaksanakan kegiatan transaksi penjualan dan distribusi produk-produk kesehatan yang diproduksi pihak

Kalbe Farma secara keseluruhan menyerahkannya kepada PT Enseval Putra Megatrading. Jadi untuk permasalahan transaksi penjualan dan pengiriman kepada konsumen dilaksanakan oleh PT Enseval Putra Megatrading.

3.1.3.3.2 PT Enseval Putra Megatrading

Kegiatan yang dilakukan Enseval adalah distribusi dan transaksi penjualan produk yang dititipkan kepada Enseval. Beberapa produsen mempercayakan permasalahan penjualan dan distributornya kepada Enseval. Jadi dalam Enseval terdapat beberapa produk yang berasal dari beberapa produsen yang berbeda. Misalnya Kalbe Farma, Dankos dll. Dari setiap transaksi yang dilakukan oleh Enseval nantinya akan dilaporkan kepihak produsen melalui departemen marketing mereka masing-masing.

3.1.3.3.3 Proses Distribusi dan Pemasaran PT Kalbe Farma

Seperti yang telah diketahui sebelumnya bahwa proses pemasaran pada PT Kalbe Farma dilakukan oleh bagian marketing melalui detailer - detailernya. Sedangkan proses distribusi dan transaksi penjualan dilakukan oleh pihak PT Enseval Putera Megatrading.

Dan hasil dari transaksi penjualan yang dilakukan oleh PT Enseval Putera Megatrading dilaporkan dalam bentuk report yang dapat dilihat tiap hari, mingguan dan bulanan. Gambar 3.17 akan memberikan penjelasan secara garis besar proses tersebut.



Gambar 3.17

Keterangan gambar 3.17 :

- (a) PT Kalbe Farma membentuk bagian marketing untuk menangani masalah promosi dan pemasaran produk. Dalam departemen marketing karyawan yang terjun langsung kelapangan adalah detailer. Departemen ini tidak dapat melakukan transaksi penjualan sama sekali, jadi apabila ada pemesanan barang ditujukan langsung kepada pihak Enseval.
- (b) Untuk masalah transaksi penjualan dan distribusi produk kesehatan PT Kalbe Farma menyerahkannya pada PT Enseval Putra Megatrading. Untuk menjalankan proses transaksi penjualan Enseval memiliki karyawan yaitu salesman. Kemudian dari hasil penjualan tersebut dibuatkan laporan berupa report penjualan yang kemudian diserahkan kepada pihak Kalbe Farma. Report penjualan berisi tentang keterangan pembeli yaitu alamat dan nama, dan tentang produk pembeli yaitu nama produk dan jumlah serta total harga penjualan.

3.1.3.4 Partner

Yang dimaksud partner disini adalah pihak perusahaan jasa pengiriman. Untuk mengetahui contoh profil perusahaan jasa pengiriman maka dilakukan pengambilan data pada perusahaan ASPERINDO dan Pandu Logistik. Yang akan dijelaskan sebagai berikut.

ASPERINDO (Asosiasi Perusahaan Jasa Ekspres Indonesia) adalah wadah / asosiasi yang berdiri pada 26 Maret 1986 dan anggota-anggotanya adalah perusahaan swasta yang bergerak dalam bidang jasa pengiriman ekspres di Indonesia dan merupakan satu-satunya asosiasi perposan atau perusahaan jasa ekspres yang memperoleh pengakuan dari pemerintah :

- o Departemen Perhubungan
- o Direktorat Jenderal Pos dan Telekomunikasi
- o KADIN (Kamar Dagang dan Industri).

Saat ini perusahaan - perusahaan Jasa Ekspres dalam menjalankan operasionalnya berlandaskan UU No. 6/84 mengenai "Pos" dan mendapat ijin

yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Pos dan Telekomunikasi atas nama Menteri Perhubungan yang disebut : Surat Ijin Pengusahaan Jasa Titipan (SIPJT).

Anggota ASPERINDO hingga saat ini berjumlah + 500 perusahaan pemegang SIPJT atau sekitar 2000 cabang perusahaan yang tersebar di 27 propinsi, dengan jumlah karyawan sekitar 36.000 orang.

Anggota ASPERINDO terbagi dalam 3 Kompartemen yaitu :

- Kompartemen International : perusahaan - perusahaan yang melayani pengiriman dan penerimaan barang / dokumen ke dan dari Luar Negeri.
- Kompartemen Domestik : perusahaan - perusahaan yang melayani pengiriman dan penerimaan barang / dokumen untuk seluruh wilayah Indonesia.
- Kompartemen Intra Kota : perusahaan - perusahaan yang melayani pengiriman dalam kota / City Courier.

Suatu Badan Usaha yang bergerak dalam bidang Jasa Pengiriman Ekspres/Cepat berupa dokumen dan paket. Perusahaan Kurir pelayanannya sangat Cepat dan Akurat (desk to desk), memiliki sensitiveness yang sangat tinggi sehingga menjadikan Jasa Layanan ini unggul dan menyaingi bahkan harus berpacu seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan Pengguna Jasa yang semakin mengglobal. Sarana yang dipergunakan lebih banyak transportasi Darat dan Udara.

3.1.3.5 Badan POM

Berdasarkan Keputusan Presiden No. 166 tahun 2000, Badan Pengawas Obat dan Makanan (Badan POM) ditetapkan sebagai Lembaga Pemerintah Non Departemen (LPND) yang bertanggung jawab kepada Presiden dan dikoordinasikan dengan Menteri Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial. Badan pom dibentuk pemerintah untuk mendukung pembentukan Sistem Pengawasan Obat dan Makanan (SisPOM) yang efektif dan efisien. Dimana SisPOM berfungsi untuk mendeteksi, mencegah dan mengawasi produk-produk termaksud untuk

melindungi keamanan, keselamatan dan kesehatan konsumen baik di dalam maupun di luar negeri.

3.1.3.6 Departemen Kesehatan

Departemen Kesehatan merupakan unsur pelaksana Pemerintah di bidang kesehatan, dipimpin oleh Menteri Kesehatan yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden. Departemen Kesehatan mempunyai tugas membantu Presiden dalam menyelenggarakan sebagian tugas pemerintahan di bidang kesehatan.

3.1.4 Sistem lain yang telah melakukan transaksi online

Untuk mengetahui transaksi online yang dilakukan oleh Sistem lain maka dilakukan pengambilan data pada salah satu website toko gramedia yaitu www.GramediaOnline.com.

3.1.4.1 Deskripsi

GRAMEDIAonline.com memberikan informasi kepada umum tentang produk-produk yang disediakan oleh Gramedia dan juga melayani pembelian produk melalui transaksi pemesanan di internet. Apabila Toko Buku Gramedia ada di Mall, Pertokoan, dll – maka ini merupakan Toko Buku Gramedia yang ada di dunia Virtual / Maya / Internet. Website ini ada di Internet untuk melayani para pelanggan TB. Gramedia yang tidak terjangkau oleh pelayanan di Pertokoan dan Mal, dan juga bagi para pelanggan yang tidak sempat berbelanja di TB. Gramedia yang ada di Pertokoan atau Mal.

3.1.4.2 Proses transaksi yang dilakukan

Ada beberapa langkah berurutan yang harus dilakukan untuk melakukan transaksi belanja di GRAMEDIAonline, yaitu:

- Pencarian Barang

Dapat dilakukan dengan melalui beberapa cara :

- (1) Katalog

Metode pencarian dengan menggunakan Kategori Buku maupun langsung memilih Sub Kategori Buku.

(2) Quick Search dan Advance Search / Search Page

Metode pencarian dengan kata kunci.

(4) Home (Buku Baru, Buku Best Seller, Buku Unggulan)

Dengan langsung memilih buku yang ditampilkan di halaman Home.

- Keranjang Belanja

Masuk ke Keranjang Belanja. Dalam keranjang belanja dapat dilihat daftar barang yang telah dimasukan dan dapat juga dilakukan perubahan jumlah pesanan.

- Validasi Keanggotaan

Dilakukan cek validasi keanggotaan, bila saat melakukan transaksi belum login maka akan muncul konfirmasi untuk login.

- Informasi Tujuan Pengiriman

Diperlukan informasi tujuan pengiriman pembelian.

- Informasi Metode Pembayaran

Pada halaman ini informasi ringkasan jumlah belanja, estimasi waktu pengiriman, dan biaya pengiriman ditampilkan. Dan diminta untuk memilih metode pembayaran:

(a) Kartu Kredit

(b) ATM BCA / Internet Banking BCA

(c) Transfer Antar Bank

Serta informasi alamat penagihan pembeli.

- Bukti Pemesanan

Pada halaman ini perincian pesanan akan ditampilkan, dan dapat mencetak bukti pemesanan.

- Status Pesanan

Untuk melihat Status Order yang baru maupun sebelumnya.

3.1.4.3 Sistem Pembayaran

Pembayaran di gramediaOnline.com dapat dilakukan dalam beberapa cara:

- Kartu Kredit
- Pembayaran melalui ATM BCA atau BCA Internet Banking

- Transfer Antar Bank

3.1.4.4 Sistem Pengiriman dan Jangka Waktu Pengiriman

Biaya Pengiriman dihitung berdasarkan berat total barang yang dibeli dan tujuan pengiriman. Penghitungan biaya pengiriman dilakukan dengan cara :

- Apabila Kota tujuan anda termasuk dalam daftar Nama Kota, maka perhitungan biaya berdasarkan Kota tujuan.
- Untuk Kota yang tidak termasuk di daftar Nama Kota, maka perhitungan biaya berdasarkan Propinsi tujuan.
- Apabila Propinsi termasuk di daftar Nama Propinsi, maka perhitungan biaya berdasarkan Propinsi tujuan.
- Untuk Propinsi yang tidak termasuk di daftar Nama Propinsi, maka perhitungan biaya berdasarkan Negara tujuan.
- Perhitungan biaya pengiriman berdasarkan pula pada berat paket yang akan dikirimkan

3.1.4.5 Pelayanan *Customer Service*

Dalam melayani timbal balik dari pelanggan baik saran maupun kritik maka Gramediaonline menyediakan form untuk mengirim saran atau kritik ke Gramedia. Sedangkan untuk fasilitas help online tidak ada.

3.2 ANALISA KEBUTUHAN DARI SISTEM

Setelah didapatkan data yang diperlukan dari sumber-sumber daya langkah berikutnya adalah menganalisa kebutuhan dari Sistem. Kebutuhan Sistem atau biasa disebut *System requirements* adalah kemampuan dan kondisi yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dibuat. Secara umum *sistem requirements* dibagi ke dalam dua kategori, yaitu *functional* dan *non-functional requirements*. Dalam analisa kebutuhan ini yang dilakukan adalah analisa kebutuhan fungsional dari Sistem. Sedangkan untuk kebutuhan non-fungsional akan terangkum dalam pendesainan dari Sistem.

Kebutuhan fungsional adalah aktifitas dari sistem yang harus diselenggarakan agar Sistem dapat berjalan dengan baik. Kebutuhan fungsional sistem berbasis pada prosedur dan peraturan yang digunakan oleh organisasi untuk menjalankan bisnisnya. Pada pembahasan analisa kebutuhan fungsional sistem ini dihasilkan daftar kebutuhan aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh user pada Sistem beserta kebutuhan informasi dari tiap-tiap aktifitas. Dimana kebutuhan aktifitas-aktifitas dan informasi tersebut akan menjadi kebutuhan fungsional yang harus dipenuhi oleh Sistem. Dan analisa tersebut dilakukan pada data yang telah dikumpulkan sebelumnya yaitu dari sumberdaya kebutuhan Sistem.

Untuk lebih jelasnya dapat diperlihatkan pada hasil analisa kebutuhan aktifitas dan informasi dari sistem yang sudah ada dan analisa kebutuhan aktifitas dan informasi dari sistem yang akan dikembangkan sebagai berikut.

3.2.1 Analisa kebutuhan Sistem yang sudah berjalan

Disini akan dijelaskan aktifitas yang dijalankan pada Sistem sekarang atau yang sudah ada yang berkaitan dengan Sistem yang akan dikembangkan. Para pelaku tersebut adalah pihak Konsumen diwakili pihak Rumah sakit dan Apotek, pihak Produsen diwakili distributor (PBF), pathner dan pemerintah sebagai pengawas diwakili Badan POM. Yang semuanya akan dijelaskan sebagai berikut ;

3.2.1.1 Kebutuhan aktifitas pelaku dari Sistem yang sudah berjalan

Kebutuhan aktifitas pelaku dari Sistem yang sudah berjalan ;

- Konsumen (instalasi kesehatan)
 - Pihak Manajemen melakukan aktifitas, sbb; memilih distributor, melihat laporan transaksi pembelian, berkomunikasi dengan pihak terkait melakukan pengecekan pembayaran dan pengiriman, melakukan pengawasan transaksi pembelian, melakukan pengecekan legalitas produk kesehatan.
 - Pihak Operasional melakukan aktifitas, sbb; melakukan pemesanan, melakukan transaksi pembelian, membuat laporan transaksi pembelian,



melakukan pembayaran, berkomunikasi dengan pihak terkait, meminta bukti legalitas produk kesehatan pada distributor, menyerahkan bukti legalitas produk kesehatan pada pemerintah saat inspeksi dilakukan pihak terkait.

○ Produsen

- Pihak Manajemen melakukan aktifitas, sbb; melihat laporan transaksi, melakukan pengawasan transaksi penjualan, melakukan pengecekan pembayaran dan pengiriman, berkomunikasi dengan pihak terkait.
- Pihak Operasional melakukan aktifitas, sbb; melakukan penjualan, melakukan pengiriman, menerima pembayaran, melakukan pencarian konsumen baru, melakukan pemasaran, meningkatkan penjualan, membuat laporan transaksi penjualan, berkomunikasi dengan pihak terkait, memberikan bukti legalitas produk kesehatan.

○ Panther

- Pihak Manajemen melakukan aktifitas, sbb; melihat laporan pengiriman, mengetahui, melihat, mengawasi transaksi pengiriman yang dilakukan, melihat laporan pembayaran.
- Pihak Operasional melakukan aktifitas, sbb; melakukan pengiriman, membuat laporan pengiriman, menerima pembayaran dan membuat laporan pembayaran.

○ Pemerintah, yaitu pengawas dari Sistem distribusi produk kesehatan yang telah berjalan; melakukan inspeksi ke istalasi kesehatan, melakukan inspeksi pada pengiriman produk kesehatan.

3.2.1.2 Analisa kebutuhan informasi pelaku dari Sistem yang sudah berjalan

Kebutuhan informasi dari pelaku Sistem yang sudah berjalan;

○ Konsumen

- Pihak Manajemen membutuhkan informasi, sbb;
 - Informasi data pembelian, seperti; harga produk, biaya total yang dikeluarkan, jumlah barang, diskon, nama distributor, laporan transaksi pembelian dan pemesanan serta data pelaku pembeli.
 - Informasi pengiriman, seperti ; waktu pemesanan dan waktu penerimaan produk, biaya pengiriman, penerima produk.
 - Informasi pembayaran, seperti; cara pembayaran, besar angsuran dan uang muka bila kredit, waktu pembayaran, status pembayaran, total pembayaran.
 - Informasi garansi, seperti; syarat dan kondisi mengajukan klaim, syarat kondisi expired date, data legalitas produk.
 - Informasi Distributor, seperti; harga produknya, waktu pengirimannya, nama, alamat , no.telp distributor, dan data distributor yang lainnya.
 - Informasi peraturan pemerintah, seperti; peraturan yang mengikat pembeli produk kesehatan.
- Pihak Operasional membutuhkan informasi, sbb :
 - Informasi pembelian, jumlah dan jenis produk yang harus dibeli (data produk), waktu pemesanan.
 - Informasi Distributor, nama, alamat, cara pemesanan, harga produk, diskon.
 - Informasi pembayaran, cara pembayaran, besar angsuran dan uang muka bila kredit, waktu pembayaran.
 - Informasi pengiriman, waktu penerimaan barang.
 - Informasi untuk pelaporan ke manajemen, bukti pembayaran, bukti pengiriman/penerimaan ,bukti transaksi dan faktur sebagai legalitas produk.

- Informasi Informasi garansi, seperti; sarat dan kondisi mengajukan klaim, sarat kondisi expired date.

○ Produsen

- Pihak Manajemen membutuhkan informasi, sbb;
 - Informasi penjualan, seperti; laporan penjualan, jumlah dan jenis produk yang dijual, total hasil penjualan, diskon yang diberikan.
 - Informasi pelaku/karyawan penjualan, seperti ; nama dan no.idnya.
 - Informasi pengiriman, seperti; data karyawan yang mengirim, waktu pengiriman, bukti pengiriman dan laporan pengiriman.
 - Informasi pembayaran, seperti; data laporan pembayaran, cara pembayaran dan status pembayaran.
 - Informasi harga, seperti data harga produk di pasar.
 - Informasi statistic penjualan.
- Pihak Operasional membutuhkan informasi, sbb :
 - Informasi pembeli, seperti; nama, alamat,dan data konsumen yang lainnya.
 - Informasi pembayaran, seperti; cara pembayaran, uang muka dan angsuran.
 - Informasi pasar potensial, seperti; data daerah dimana banyak pembeli.
 - Informasi harga, seperti data harga produk di pasar.
 - Informasi pengiriman, seperti; data pembeli, waktu pengiriman, tanda bukti telah melakukan pengiriman dari pembeli (tanda tangan pembeli).

○ Pathner

- Pihak manajemen membutuhkan informasi, sbb;
 - Informasi laporan pengiriman, seperti; status pengiriman, bukti pengiriman.
 - Informasi biaya, total biaya yang dikeluarkan.
 - Informasi pembayaran, seperti; status pembayaran, total pembayaran, data pihak yang membayar.
- Pihak opsional membutuhkan informasi, sbb;

- Informasi data pengiriman, seperti ; data alamat tujuan dan tempat pengambilan barang (data produsen dan data konsumen), waktu pengiriman, data barang yang dikirim.
- Informasi pembayaran, seperti; cara pembayaran, total pembayaran, data pihak yang membayar.

○ Pemerintah

- Informasi distribusi produk kesehatan, seperti; jalur pengiriman/ distribusi produk kesehatan.
- Informasi pemilik produk kesehatan, seperti; nama dan alamat pemilik, bukti legalitas.
- Informasi produk kesehatan, seperti; spesifikasi produk kesehatan.
- Informasi peraturan yang dibuat, seperti; peraturan tentang obat-obatan daftar G, psikotropika, napza, dll.

3.2.2 Analisa kebutuhan dari Sistem yang akan dikembangkan

Sistem yang akan dikembangkan ada dua alternatif, yaitu Sistem dengan pengiriman dilakukan oleh Partner atau Sistem dengan pengiriman dilakukan oleh Sistem sendiri. Disini akan dijelaskan aktifitas dari user dan Sistem yang akan dikembangkan. User tersebut adalah Produsen yang maksudnya adalah distributor (PBF), Konsumen yang maksudnya instalasi kesehatan (RS, Apotek, dll), Partner yaitu pihak jasa pengiriman dan user dari pihak pengelola atau Sistem sendiri yaitu pihak manajemen dan operasional serta pihak umum. Apabila digunakan alternatif Sistem dengan pengiriman oleh pihak Sistem sendiri maka aktifitas dan kebutuhan informasi dari Partner akan diambil alih oleh pihak Sistem sendiri. Yang semuanya akan dijelaskan sebagai berikut ;

3.2.2.1 Aktifitas dari user dan Sistem yang akan dikembangkan

Aktifitas dari user dan Sistem yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut;

○ Konsumen

- Melakukan pendaftaran keanggotaan, menyerahkan berkas sarat keanggotaan pada Sistem.
- Melakukan persetujuan peraturan yang ada pada Sistem.
- Melakukan pembelian voucher lelang.
- Melihat laporan data voucher.
- Melakukan pembelian produk kesehatan dengan (pemilihan distributor);
 - Melakukan penawaran lelang produk kesehatan yang dilelangkan di Sistem.
 - Menawarkan kebutuhan produk kesehatannya dengan melempar lelang pembelian ke Sistem.
- Melakukan pembayaran biaya pelelangan.
- Melihat laporan pembayaran biaya pelelangan.
- Melakukan pembayaran pembelian produk.
- Melihat laporan pembayaran pembelian produk.
- Melakukan pembayaran biaya pengiriman.
- Melihat laporan pembayaran biaya pengiriman.
- Melihat laporan pengiriman.
- Melihat laporan transaksi pembelian/pelelangan;
 - Riwayat transaksi pelelangan yang telah dilakukan.
 - Transaksi pelelangan yang sedang dalam proses.
- Mendapatkan legalitas produk yang dibeli.
- Berkomunikasi dengan pengelola dan pihak produsen.
- Berkomunikasi tentang masalah pelelangan melalui forum yang disediakan.
- Melihat pengumuman yang diberikan Sistem.
- Mengajukan komplain.
- Memberi penilaian kepada pihak Produsen atas transaksi yang pernah dilakukan.

- Melihat data penilaian diri dari Produsen atas transaksi yang pernah dilakukan.
- Maintain lelang yang dilemparkan, seperti ; mengedit, menghapus.
- Meminta bantuan tentang tatacara atau bertanya kepada Sistem secara langsung.
- Menyetujui Surat Perjanjian Jual Beli.
- Melihat Anggota lain yang sedang online.

○ Produsen

- Melakukan pendaftaran keanggotaan, menyerahkan berkas sarat keanggotaan pada Sistem.
- Melakukan persetujuan peraturan yang ada pada Sistem.
- Melakukan pembelian voucher lelang.
- Melihat laporan data voucher.
- Melakukan penjualan produk kesehatan dengan ;
 - Melakukan penawaran lelang beli yang ada di Sistem.
 - Menawarkan produknya dengan melemparkan lelang jual ke Sistem.
- Melakukan pembayaran biaya pelelangan.
- Melihat laporan pembayaran biaya pelelangan.
- Menerima pembayaran penjualan produk.
- Melihat laporan pembayaran penjualan produk.
- Memberikan Surat Kuasa pengiriman pada pihak pengirim.
- Melihat laporan pengiriman produk.
- Memasukan bukti pengiriman.
- Melihat laporan transaksi ;
 - Riwayat transaksi pelelangan yang telah dilakukan.
 - Transaksi pelelangan yang sedang dalam proses.
- Memberikan bukti legalitas produk kesehatan
- Berkomunikasi tentang masalah pelelangan melalui forum yang disediakan.

- Memberi penilaian kepada pihak Konsumen atas transaksi yang pernah dilakukan.
- Melihat data penilaian diri dari Konsumen atas transaksi yang pernah dilakukan.
- Maintain lelang yang dilemparkan, seperti ; mengedit, menghapus.
- Meminta bantuan tentang tatacara atau bertanya kepada Sistem secara langsung.
- Menyetujui Surat Perjanjian Jual Beli.
- Melihat Anggota lain yang sedang online.
- Partner, yaitu ; melakukan kerjasama dengan Sistem, menyetujui berkas kerjasama, menerima Surat Kuasa pengiriman, melakukan pengambilan dan pengiriman barang, mengambil dan memberikan berkas legalitas produk, memasukan bukti pengiriman, melihat laporan pengiriman; riwayat pengiriman yang telah dilakukan, transaksi Pengiriman yang sedang dilakukan, menerima pembayaran, berkomunikasi dengan Sistem.
- Pemerintah, yaitu ; melakukan inspeksi ke instalasi kesehatan dan Sistem, melakukan inspeksi pengiriman produk kesehatan.
- Umum, yaitu; melakukan pendaftaran, melihat lelang, melihat data jumlah pelemparan dan penawaran lelang.

Aktifitas dari dari pihak manajemen dan operasional dari Sistem yang akan dikembangkan :

- Sistem sendiri:
 - Pihak manajemen, yaitu ; melihat laporan transaksi, melihat daftar anggota, melihat laporan komplain anggota, memberikan kebijakan, melihat dan evaluasi L/R Sistem (keuangan Sistem), membuat peraturan Sistem, melakukan kerjasama dengan partner pengiriman, melihat statistic perkembangan Sistem, melihat data voucher anggota, melihat laporan pembayaran biaya pengiriman.
 - Pihak Operasional, yaitu; menyiapkan laporan keuangan Sistem, membuat laporan transaksi, melayani pembelian voucher pelelangan, melayani pembayaran biaya pengiriman, melayani transaksi keanggotaan anggota

(pengesahan, penghapusan), mensyahkan pengiriman/perjanjian yang terjadi di Sistem, menyiapkan laporan pembayaran biaya pelelang, melakukan pengecekan data keanggotaan, mengambil berkas keanggotaan dan berkas transaksi, memberikan pengumuman/ peringatan / memberikan penjelasan / jawaban pada anggota.

3.2.2.2 Analisa kebutuhan informasi dari Sistem yang akan dikembangkan

Hasil analisa kebutuhan informasi dari Sistem yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut;

○ Konsumen

- Informasi peraturan yang ada pada Sistem:
 - Peraturan keanggotaan
 - Peraturan pembayaran
 - Peraturan pengiriman
 - Peraturan tentang garansi
- Informasi pembelian yaitu data kebutuhan produk kesehatan, seperti; jenis dan jumlah produk kesehatan.
- Informasi transaksi lelang;
 - Informasi penawaran yang dilakukan, seperti; data lelang yang ditawarkan, harga penawaran.
 - Laporan hasil lelang pembelian yang dilakukan ;
 - Data transaksi lelang , waktu pembukaan dan penutupan lelang, data produk yang dibutuhkan (jumlah, jenis, nama), harga pokok, harga penutupan.
 - Pembayaran, seperti; status , waktu pelunasan, besar yang harus dibayar atau diangsur (bila kredit).
 - Pengiriman, seperti; status, waktu pengiriman.
 - Data distributor pemenang lelang beli.
 - Perjanjian yang harus disetujui.
 - Laporan hasil lelang penjualan yang dimenangkan;

- Data transaksi lelang , waktu pembukaan dan penutupan lelang, data produk (jumlah, jenis, nama), harga pokok, harga penutupan.
- Pembayaran, seperti; status , waktu pelunasan, besar yang harus dibayar atau diangsur (bila kredit).
- Pengiriman, seperti; status, waktu pengiriman.
- Data produsen pelempar lelang jual.
- Perjanjian yang harus disetujui.
- Informasi pengumuman;
 - Pengumuman peringatan
 - Pengumuman pemenang
 - Penjelasan dari Sistem.
- Informasi biaya pelelangan
 - Informasi tentang voucher, cara pembelian, peraturan tentang voucher.
 - Informasi besarnya biaya pelelangan.
 - Informasi biaya keanggotaan.
- Produsen
 - Informasi peraturan yang ada pada Sistem: Peraturan keanggotaan, Peraturan pembayaran, Peraturan pengiriman, Peraturan tentang garansi
 - Informasi penjualan yaitu data produk kesehatan yang akan dijual, seperti; jenis dan jumlah produk kesehatan.
 - Informasi transaksi lelang;
 - Informasi penawaran yang dilakukan, seperti; data lelang yang ditawarkan, harga penawaran.
 - Laporan hasil lelang penjualan yang dilakukan ;
 - Data transaksi lelang , waktu pembukaan dan penutupan lelang, data produk yang dibutuhkan (jumlah, jenis, nama), harga pokok, harga penutupan.

- Pembayaran, seperti; status , waktu pelunasan, besar yang harus dibayar atau diangsur konsumen (bila kredit).
- Pengiriman, seperti; status, waktu pengiriman.
- Data konsumen pemenang lelang beli.
- Perjanjian yang harus disetujui.
- Laporan hasil lelang penjualan yang dimenangkan;
 - Data transaksi lelang , waktu pembukaan dan penutupan lelang, data produk (jumlah, jenis, nama), harga pokok, harga penutupan.
 - Pembayaran, seperti; status , waktu pelunasan, besar yang harus dibayar atau diangsur diangsur konsumen (bila kredit).
 - Pengiriman, seperti; status, waktu pengiriman.
 - Data konsumen pelempar lelang beli.
 - Perjanjian yang harus disetujui.
- Informasi pengumuman; pengumuman peringatan, pengumuman pemenang, penjelasan dari Sistem.
- Informasi biaya pelelangan; informasi tentang voucher, cara pembelian, peraturan tentang voucher, informasi besarnya biaya pelelangan, informasi biaya keanggotaan.
- Partner, yaitu; Informasi pengiriman , data asal dan tujuan pengiriman, Informasi transaksi, waktu dan barang yang dikirim, Informasi pembayaran, status, total pembayaran, cara pembayaran.
- Umum, yaitu; Informasi pendaftaran keanggotaan, seperti; peraturan Sistem dan berkas-berkas pendaftaran. Informasi lelang yang diadakan (tidak lengkap hanya list yang ada di index). Informasi jumlah pelemparan dan penawaran pelelangan.
- Sistem sendiri:
 - Pihak manajemen
 - Informasi peraturan yang berkaitan dengan distribusi produk kesehatan.

- Informasi anggota, seperti; data legalitas perusahaan, nama, alamat, organisasi, laporan keuangan, status daftar hitam dari konsumen dan produsen. Serta jumlah anggota di Sistem.
- Informasi statistic transaksi di Sistem.
- Informasi komplain anggota.
- Informasi laporan L/R atau keuangan Sistem.
- Informasi laporan pembayaran, seperti; status pembayaran.
- Informasi laporan pembayaran biaya pelelangan.
- Informasi laporan pengiriman , seperti ; status pengiriman.
- Pihak Operasional
 - Informasi transaksi lelang yang sedang berjalan; informasi anggota yang melakukan pendaftaran, informasi lelang yang telah selesai, informasi perjanjian, informasi pengiriman partner dan produsen, informasi pembayaran konsumen.
 - Informasi pembayaran, seperti; biaya yang harus dibayar oleh Sistem ke partner, pembayaran biaya pelelangan oleh anggota.
 - Informasi pembelian voucher.
 - Informasi komplain/pertanyaan anggota.
 - Informasi kebijakan manajemen.
 - Informasi anggota, seperti; nama, alamat, data-data yang dibutuhkan dalam pendaftaran.

BAB IV

KEBIJAKAN DAN PERATURAN SISTEM

4.1 KEBIJAKAN SISTEM

Kebijakan Sistem yang dibuat oleh manajemen Sistem untuk mengatur tentang bentuk Sistem, tanggung jawab Sistem pada pelelangan, tentang sistem pelelangan, tentang pembayaran, tentang pengiriman, dan tentang keanggotaan. Sehingga diharapkan dari kebijakan-kebijakan tersebut sistem pelelangan dapat berjalan dengan baik. Kebijakan-kebijakan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

4.1.1 Kebijakan Bentuk Sistem

Sistem pelelangan yang dijalankan pada website adalah sebuah pelayanan yang diberikan oleh sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa. Sistem pelelangan yang disediakan merupakan perantara pertemuan antara Produsen dan Konsumen produk-produk kesehatan untuk melakukan jual beli produk kesehatan. Dimana yang dimaksud Produsen adalah sebuah distributor atau subdistributor produk-produk kesehatan yang biasa disebut PBF. Dan yang dimaksud Konsumen adalah instalasi-instalasi kesehatan seperti Rumah Sakit, Apotek, Klinik, dan lainnya.

Pada Sistem yang dikembangkan diberikan pelayanan sebagai berikut; untuk melakukan proses jual beli yang dilakukan dengan cara pelelangan, untuk melakukan pengiriman produk kesehatan hasil dari proses jual beli yang terjadi, dan pelaporan dari kegiatan yang terjadi dalam rangka menyelesaikan proses jual beli, dan beberapa fungsi lainnya yang memenuhi kebutuhan fungsional Sistem yang telah disebutkan dalam Bab III.

Pelayanan Sistem diberikan dengan sistem keanggotaan, sehingga Konsumen dan Produsen yang dapat menerima pelayanan Sistem harus menjadi Anggota dari website Sistem terlebih dahulu.

Dalam pelayanan pengiriman hasil proses jual beli produk kesehatan Sistem bekerjasama dengan sebuah perusahaan jasa pengiriman barang. Dimana perusahaan pengiriman barang ini akan memiliki kuasa melakukan pengiriman produk kesehatan atas kuasa yang diberikan oleh pihak anggota Produsen. Untuk lebih jelasnya tentang tanggung jawab Sistem, sistem pelelangan, pembayaran, pengiriman dan keanggotaan dapat dilihat pada kebijakan-kebijakan berikutnya.

4.1.2 Kebijakan Tanggung Jawab Sistem

Tanggung jawab yang dimiliki oleh sistem adalah tanggung jawab sebagai sebuah perusahaan jasa kepada pelangganya, yaitu tanggung jawab atas pelayanan yang diberikan. Yang dijelaskan sebagai berikut;

- Sistem bertanggung jawab menyediakan sarana untuk melakukan proses jual beli produk kesehatan.
- Tanggung jawab sistem sebatas sebagai media perantara proses jual beli yang terjadi, sehingga Sistem tidak dapat dipersalahkan atas terjadinya jual beli. Sistem hanya bertanggung jawab menyampaikan informasi sesuai dengan data yang dimasukan anggota.
- Untuk proses pengiriman Sistem bertanggung jawab atas barang yang diberikan oleh Produsen kepada Partner (perusahaan jasa pengiriman). Dalam pertanggung jawabanya tersebut diatur dalam kerjasama antara Sistem dan Partner. Tanggung jawab terjadi setelah barang diserahkan oleh Produsen kepada Partner sampai kepada Konsumen. Sistem bertanggung jawab untuk menyerahkan barang yang diberikan oleh Produsen dengan apa adanya kepada Konsumen.
- Sistem tidak bertanggung jawab pada pembayaran atas produk kesehatan yang diperjual-belikan, Sistem hanya bertanggung jawab menyampaikan data harga dari produk kesehatan sesuai dengan data yang dimasukan oleh anggota apa adanya.

- Sistem bertanggung jawab atas kebenaran data dari anggota sesuai dengan apa adanya dari pemasukan data oleh anggota yang bersangkutan. Tetapi Sistem memberikan keyakinan atas kebenaran data dari anggota dikarenakan Sistem telah melakukan survey terhadap setiap anggota yang akan melakukan pendaftaran, dan fasilitas update data yang wajib dilakukan oleh para anggota.

4.1.3 Kebijakan Sistem Pelelangan

Kebijakan yang diambil pada sistem pelelangan yang akan dikembangkan menyatakan bahwa sistem pelelangan yang diselenggarakan adalah sebuah bentuk lain dari proses jual beli seperti biasa. Hanya saja tatacara transaksi jual beli memakai tatacara mirip dengan pelelangan.

Sehingga kewajiban yang dimiliki oleh sistem dan pihak-pihak yang berkaitan dengan proses transaksi jual beli pada sistem berbeda dengan kewajiban pihak-pihak yang berhubungan dengan pelelangan yang sebenarnya seperti yang dilakukan oleh sebuah balai pelelangan.

Sistem pelelangan yang dijalankan ada dua macam, yaitu :

- Pelelangan pembelian, yaitu pelelangan yang dibuat oleh anggota Kosumen untuk menawarkan kebutuhan produk kesehatannya. Penawar dari pelelangan pembelian adalah anggota Produsen.
- Pelelangan penjualan, yaitu pelelangan yang dibuat oleh anggota Produsen untuk menawarkan produk kesehatannya. Penawar dari pelelangan penjualan adalah anggota Konsumen.

Kebijakan lain yang berkaitan dengan proses pelelangan adalah untuk dapat melakukan proses pelelangan maka setiap anggota diharuskan memiliki *voucher* sesuai dengan besar pelelangan yang diikuti.

4.1.4 Kebijakan Pembayaran

Kebijakan pembayaran yang diatur oleh Sistem adalah tentang permasalahan proses pembayaran transaksi yang terjadi pada sistem pelelangan.

Yaitu tentang pembayaran biaya pelelangan yang dilakukan, pembayaran biaya pembelian atas produk kesehatan yang dimenangkan, pembayaran biaya pengiriman dan pembayaran biaya pajak. Berikut ini adalah kebijakan-kebijakan yang diberikan oleh Sistem berkaitan dengan permasalahan pembayaran;

- Pembayaran biaya pelayanan pelelangan yang dilakukan sistem dibayarkan dengan sistem voucher. Biaya pelayanan yang dikenakan adalah:
 - Biaya keanggotaan, untuk sementara biaya keanggotaan dibebaskan.
 - Biaya pelemparan lelang, untuk sementara biaya pelemparan lelang dibebaskan.
 - Biaya tutup pelelangan, merupakan biaya yang diambil dari persentase harga penutupan pelelangan. Untuk lebih lanjut akan diatur dalam peraturan pembayaran.
- Pembayaran biaya pembelian atas produk kesehatan yang dimenangkan dilakukan dengan cara sesuai kesepakatan antar anggota yang bersangkutan dengan proses transaksi jual beli yang terjadi. Pihak sistem hanya mengawasi pembayaran. Besar pembayaran sesuai dengan hasil penutupan harga pelelangan. Cara pembayaran biasanya telah dimasukkan dalam deskripsi lelang yang dilemparkan.
- Pembayaran biaya pengiriman dilakukan kepada Sistem dan dibayar oleh Konsumen.
- Pembayaran biaya pajak atau bisa disebut Ppn dibebankan langsung kedalam total biaya pembelian produk kesehatan.

4.1.5 Kebijakan Pengiriman

Kebijakan pengiriman yang diambil oleh Sistem untuk permasalahan pengiriman adalah Sistem akan bekerjasama dengan perusahaan jasa pengiriman. Perusahaan jasa pengiriman biasa disebut dengan pihak Partner atau dilakukan pengiriman oleh Sistem sendiri.

Dikarenakan untuk proses pengiriman produk kesehatan berbeda dengan proses pengiriman barang yang lain, yaitu untuk produk kesehatan harus disertai dengan bukti legalitas produk dan pelaku yang melakukan pengirimanpun harus merupakan bagian dari distributor. Maka agar pihak Partner atau Sistem sendiri dapat melakukan pengiriman diperlukan sebuah Surat Kuasa pemindahan kekuasaan pengiriman dari distributor kepada Partner dan sebuah faktur sebagai bukti legalitas produk kesehatan. Maka Saat proses pengambilan barang pihak produsen memberikan dokumen, sbb:

- Faktur atau bukti legalitas produk kesehatan dan
- Surat Kuasa untuk melakukan pengiriman produk kesehatan pada pihak pengirim. Dimana Surat Kuasa akan hilang kuasanya setelah tugas pengiriman dilakukan oleh Partner.

Dengan demikian pihak pengirim berhak melakukan pengiriman produk kesehatan dari Produsen kepada Konsumen. Sedangkan besarnya biaya pengiriman dihitung sesuai kesepakatan kerjasama antara Sistem dan Partner (perusahaan jasa pengiriman), yaitu dengan memperhitungkan jarak dan berat barang. Dan biaya pengiriman dibebankan pada transaksi yang berlangsung yaitu kepada Konsumen.

4.1.6 Kebijakan Keanggotaan

Dikarenakan atas pentingnya proses transaksi yang dilakukan, dimana membutuhkan rasa kepercayaan dan validitas data dari pihak Produsen, Konsumen dan Sistem. Maka diambil sebuah kebijakan bahwa yang dapat melakukan transaksi pada sistem pelelangan yang dikembangkan hanyalah anggota. Kebijakan tentang permasalahan keanggotaan menuntut pada setiap anggota Sistem. Kebijakan itu antara lain adalah tentang persyaratan yang harus dipenuhi untuk menjadi anggota dan kewajibanya dalam menjadi anggota. Dimana kebijakan tersebut tertuang dalam peraturan-peraturan Sistem yang akan dijelaskan lebih lanjut.

4.1.7 Kebijakan sistem voucher

Kebijakan tentang sistem voucher diberikan untuk mengatur besarnya pelelangan yang dapat diikuti oleh anggota dan sebagai jaminan bahwa anggota benar-benar serius dalam melakukan pelelangan. Voucher berfungsi sebagai batasan kemampuan dari anggota untuk melakukan pelelangan baik dalam pelemparan lelang maupun untuk penawaran lelang. Voucher juga digunakan sebagai alat pembayaran biaya pelayanan pelelangan oleh sistem. Kebijakan sistem voucher akan dituangkan dalam peraturan-peraturan Sistem yang akan dijelaskan lebih lanjut.

4.2 PERATURAN SISTEM

Peraturan Sistem disusun sebagai wujud dari kebijakan yang diambil oleh manajemen sistem dan mengikat pada seluruh anggota dari Sistem. Peraturan tersebut mengatur seluruh proses yang terjadi dalam sistem, sehingga sistem dapat berjalan dengan baik. Peraturan Sistem terdiri dari ; peraturan umum, peraturan keanggotaan, peraturan lelang jual, peraturan lelang beli, peraturan pengiriman, peraturan pembayaran, peraturan hukum.

4.2.1 Peraturan Umum

Peraturan Umum adalah peraturan yang cakupannya menyeluruh yang mengatur semua yang ada pada Sistem . Peraturan tersebut dapat dilihat pada lampiran D dengan kode PS.1 Peraturan Umum.

4.2.2 Peraturan Sistem Voucher

Peraturan Voucher adalah peraturan yang mengatur tentang apa dan bagaimana yang berkaitan dengan sistem voucher yang ada pada Sistem. Peraturan tersebut dapat dilihat pada lampiran D dengan kode PS.2 Peraturan Sistem Voucher.

4.2.3 Peraturan Lelang Pembelian

Peraturan Lelang Pembelian mengatur tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses pelelangan pembelian yang dilaksanakan pada Sistem. Peraturan tersebut dapat dilihat pada lampiran D dengan kode PS.3 Peraturan Lelang Pembelian.

4.2.4 Peraturan Lelang Penjualan

Peraturan Lelang Penjualan mengatur tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses pelelangan penjualan yang dilaksanakan pada Sistem. Peraturan tersebut dapat dilihat pada lampiran D dengan kode PS.4 Peraturan Lelang Penjualan.

4.2.5 Peraturan Pengiriman

Peraturan Pengiriman mengatur tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses pengiriman yang dilaksanakan pada Sistem. Apabila pengiriman dilakukan oleh Sistem sendiri maka yang dimaksud Partner adalah Bagian Pengiriman dari Sistem, Peraturan tersebut dapat dilihat pada lampiran D dengan kode PS.5 Peraturan Pengiriman.

4.2.6 Peraturan Pembayaran

Peraturan Pembayaran mengatur tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses pembayaran yang dilaksanakan pada Sistem. Peraturan tersebut dapat dilihat pada lampiran D dengan kode PS.6 Peraturan Pembayaran.

4.3 FORM – FORM PERJANJIAN

Form –form perjanjian adalah form yang akan digunakan dalam proses perjanjian dalam Sistem. Adapun form-form tersebut adalah Form Surat Kuasa, Surat Perjanjian Jual Beli, Surat Pernyataan Tidak Terkena Daftar Hitam. Yang semuanya dapat dilihat dalam lampiran D dengan kode FS.1 Form Surat Kuasa, FS.2 Surat Perjanjian Jual Beli, FS.3 Surat Pernyataan Tidak Terkena Daftar Hitam.

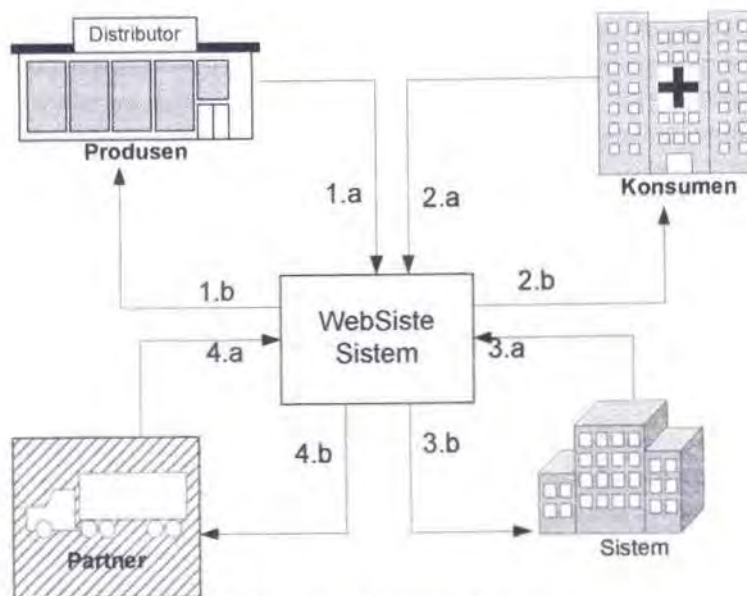
BAB V

DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas tentang desain dari Sistem Lelang Pembelian Produk Kesehatan di Internet. Desain sistem yang telah dibuat yaitu meliputi desain overview dari Sistem Lelang Pembelian Produk Kesehatan yang akan didesain, desain dari sistem pelelangan yang akan digunakan, *work flow diagram*, *decision matrix*, desain bisnis proses yang terangkum dalam *use case*, *use case diagram*, deskripsi *use case* dan *sequence diagram*, desain struktur organisasi dan desain infrastruktur dari sistem.

5.1 DESAIN OVERVIEW DARI SISTEM

Desain overview dari Sistem adalah gambaran secara garis besar atau gambaran umum dari sebuah Sistem Lelang Pembelian Produk Kesehatan. Desain overview dari Sistem yang akan didesain dapat dilihat pada gambar 5.1 sebagai berikut.



Gb.5.1 Desain Overview Sistem

Dalam desain overview Sistem yang digambarkan dalam gambar 5.1 dapat dijelaskan dengan lebih rinci sebagai berikut. Pihak – pihak yang berkepentingan dengan Sistem adalah :

- Produsen, yaitu pihak distributor produk kesehatan.
- Konsumen, yaitu pihak instalasi-instalasi kesehatan.
- Sistem, yaitu pemilik dan pengelola dari Sistem sendiri.
- Partner, yaitu pihak jasa pengiriman yang bekerja sama dengan Sistem. Yang bertugas melakukan pengiriman barang dari hasil transaksi yang terjadi pada Sistem.

Anak panah yang keluar masuk dari pihak-pihak yang berkepentingan ke Website Sistem adalah aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh pihak-pihak yang berkepentingan tersebut dalam Sistem pelelangan. Yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1.a. Yaitu aktifitas Produsen yang memasukan informasi ke Sistem, seperti; melakukan penawaran kepada lelang pembelian yang dilempar oleh Konsumen, melaukan pelemparan lelang penjualan, memasukan bukti pengiriman, bertanya pada Sistem, dan aktifitas lain sesuai dengan kebutuhan aktifitas Produsen yang disediakan oleh Sistem yang disebutkan dalam Bab III.
- b. Yaitu aktifitas Produsen yang mengambil informasi dari Sistem, seperti; melihat informasi pengumuman pelelangan penjualan dan pembelian, melihat informasi pengiriman, dan aktifitas lain sesuai dengan kebutuhan aktifitas Produsen yang disediakan oleh Sistem yang disebutkan dalam Bab III.
- 2.a Yaitu aktifitas Konsumen yang memasukan informasi ke Sistem, seperti; melakukan penawaran kepada lelang penjualan yang dilempar oleh Produsen, melaukan pelemparan lelang pembelian, memasukan bukti pembayaran, bertanya pada Sistem, dan aktifitas lain sesuai dengan kebutuhan aktifitas Produsen yang disediakan oleh Sistem yang disebutkan dalam Bab III.

- b. Yaitu aktifitas Konsumen yang mengambil informasi dari Sistem, seperti; melihat informasi pengumuman pelelangan penjualan dan pembelian, melihat informasi pengiriman, dan aktifitas lain sesuai dengan kebutuhan aktifitas Produsen yang disediakan oleh Sistem yang disebutkan dalam Bab III.
- 3.a Yaitu aktifitas dari pengelola Sistem yang memasukan informasi ke Sistem, seperti; melakukan pengesahan keanggotaan, menghapus keanggotaan, memberikan pengumuman dan aktifitas lain sesuai dengan kebutuhan aktifitas pengelola Sistem yang disediakan oleh Sistem yang disebutkan dalam Bab III.
- b. Yaitu aktifitas Produsen yang mengambil informasi dari Sistem, seperti; melihat informasi data anggota, melihat informasi pembayaran atas pelayanan pelelangan yang diberikan pada anggota. dan aktifitas lain sesuai dengan kebutuhan aktifitas pengelola Sistem yang disediakan oleh Sistem yang disebutkan dalam Bab III.
- 4.a Yaitu aktifitas dari Partner yang memasukan informasi ke Sistem, seperti; memasukan bukti pengiriman dan aktifitas lain sesuai dengan kebutuhan aktifitas pengelola Sistem yang disediakan oleh Sistem yang disebutkan dalam Bab III.
- b. Yaitu aktifitas dari Partner yang mengambil informasi dari Sistem, seperti; melihat informasi pengiriman dan aktifitas lain sesuai dengan kebutuhan aktifitas pengelola Sistem yang disediakan oleh Sistem yang disebutkan dalam Bab III.

Apabila proses pengiriman dilakukan oleh Sistem sendiri maka pihak Partner dihilangkan dan aktifitas yang berhubungan dengan pihak Partner akan diberikan pada pengelola Sistem.

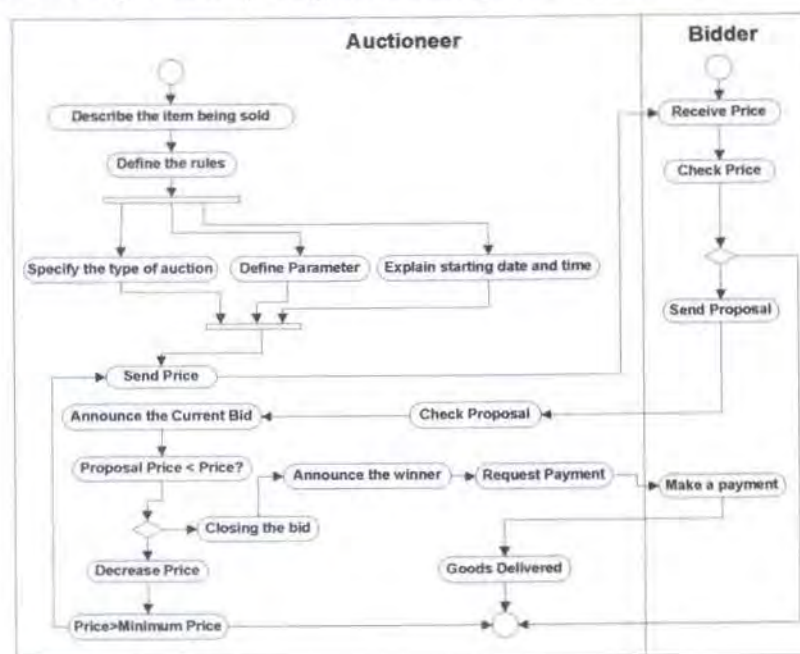
Untuk memahami desain sistem secara lebih detail dapat dilihat pada desain *use case model* dari Sistem.

5.2 DESAIN SISTEM PELELANGAN

Desain sistem pelelangan adalah desain dari sistem pelelangan yang akan digunakan oleh Sistem. Yaitu desain dari sitem pelelangan penjualan dan desain dari sistem pelelangan pembelian produk kesehatan.

5.2.1 Desain Sistem Pelelangan Pembelian

Sistem pelelangan pembelian sesuai dengan kebijakan dan peraturan sistem yang telah ditentukan pada bab IV adalah sistem pelelangan dengan metode penurunan harga. Untuk itu kemudian dipilih sistem lelang yang sudah ada dan umum dipakai sebagai standart internasional yaitu sistem *Dutch Auction* sebagai sistem pelelangan pembelian dari Sistem. Sistem *Dutch Auction* akan digambarkan dengan *activity diagram* dalam gambar 5.2 berikut.

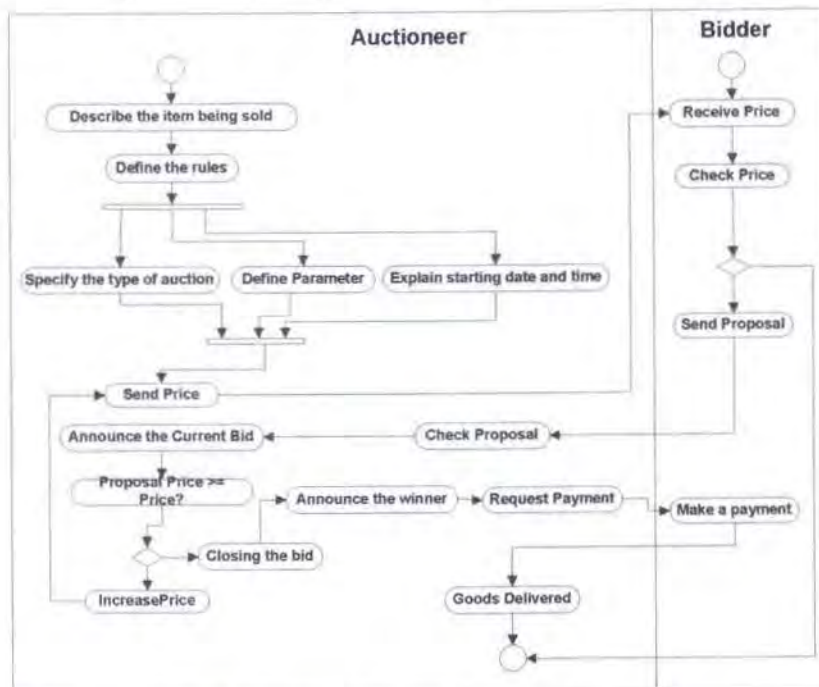


Gb.5.2 Activity Diagram Dutch Auction

Pada gambar 5.2 dapat dilihat jelas bahwa proses pelelangan yang terjadi adalah dengan menggunakan metode penurunan harga. Sehingga untuk dapat memenangkan pelelangan seorang penawar atau *bidder* harus menawarkan harga lelang dibawah harga dasar bila belum ada penawar dan dibawah harga tawar terendah bila sudah ada penawar. Hal ini diaplikasikan ke dalam sistem pelelangan pembelian dari Sistem.

5.2.2 Desain Sistem Pelelangan Penjualan

Sistem pelelangan penjualan sesuai dengan kebijakan dan peraturan sistem yang telah ditentukan pada bab IV adalah sistem pelelangan dengan metode penaikan harga. Untuk itu kemudian dipilih sistem lelang yang sudah ada dan umum dipakai sebagai standart internasional yaitu sistem *English Auction* sebagai sistem pelelangan penjualan dari Sistem. Sistem *English Auction* akan digambarkan dengan *activity diagram* dalam gambar 5.3 berikut.



Gb.5.3 Activity Diagram English Auction

Pada gambar 5.3 dapat dilihat jelas bahwa proses pelelangan yang terjadi adalah dengan menggunakan metode penaikan harga. Sehingga untuk dapat memenangkan pelelangan seorang penawar atau *bidder* harus menawarkan harga lelang diatas harga dasar bila belum ada penawar dan diatas harga tawar tertinggi bila sudah ada penawar. Hal ini diaplikasikan ke dalam sistem pelelangan penjualan dari Sistem.

5.3 DESAIN WORK FLOW DIAGRAM

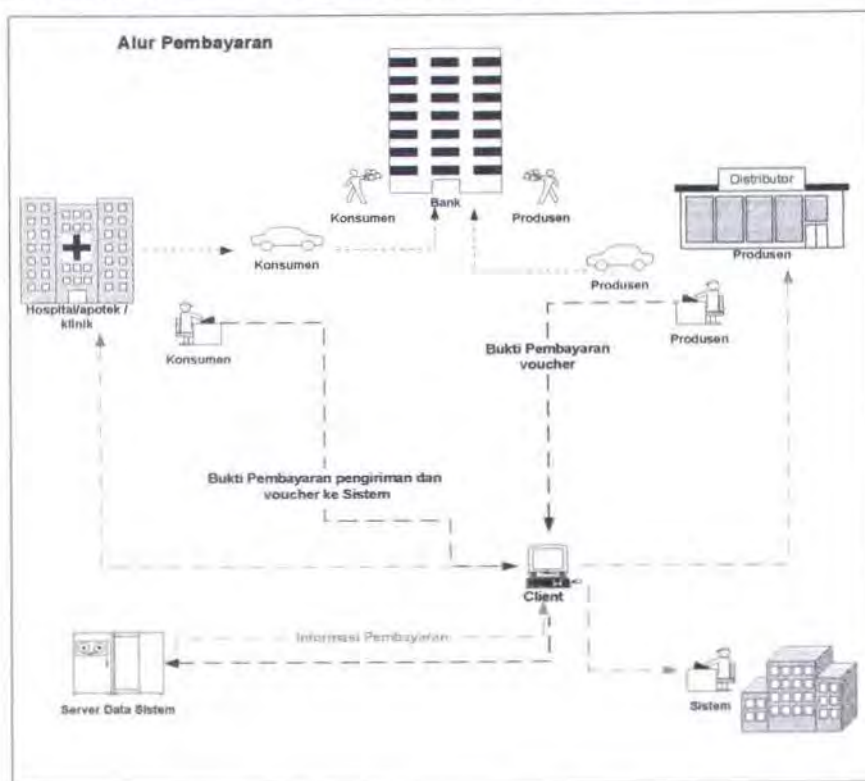
Dalam desain *work flow diagram* akan dijelaskan alur kerja dari beberapa aktifitas penting yang akan dilakukan dalam Sistem. Yaitu alur kerja proses

dilakukan dengan mendatangi tempat dimana para calon anggota berada yaitu pada apotek-apotek, rumah sakit dan pada distributor-distributor.

- Setelah proses pengecekan dan evaluasi terhadap calon anggota selesai, maka petugas perwakilan dari Sistem memasukan informasi hasil pengecekan tersebut. Yang kemudian dari informasi hasil evaluasi dan pengecekan tersebut berguna untuk proses pengesahan keanggotaan dari calon anggota yang bersangkutan.

5.3.2 Work Flow Diagram Pembayaran

Pembayaran yang dimaksud adalah pembayaran dari biaya-biaya yang diakibatkan pevelangan, yaitu pembayaran biaya pevelangan yang dilakukan, pembayaran biaya pembelian atas produk kesehatan yang dimenangkan, dan pembayaran biaya pengiriman. Desain *work flow diagram* dari proses pembayaran pada Sistem dapat dilihat pada gambar 5.5 sebagai berikut.



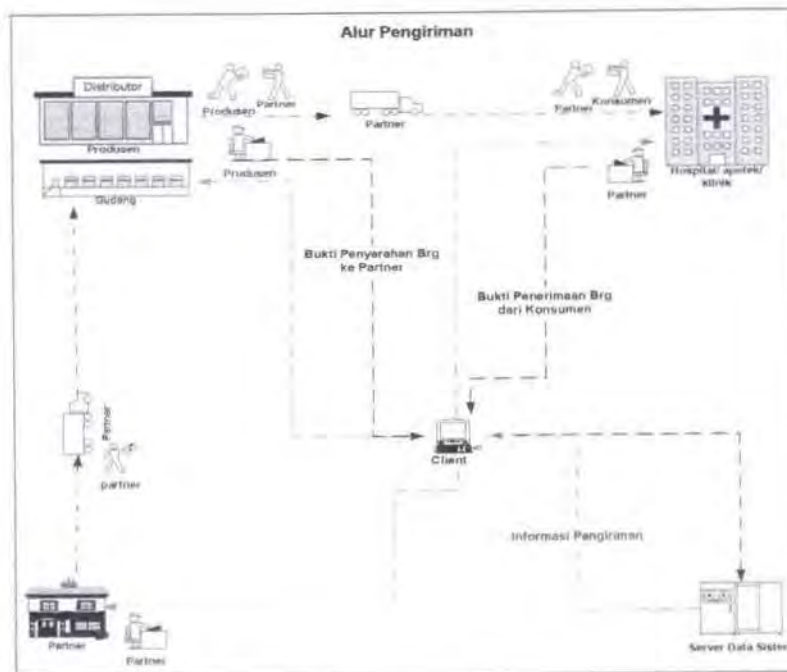
Gb.5.5 Work Flow Diagram Pembayaran

Work flow diagram pembayaran pada Sistem menjelaskan tentang bagaimana sebuah aktifitas pembayaran dilakukan. Penjelasan dari *work flow diagram* pembayaran dari gambar 5.5 adalah sebagai berikut;

- Konsumen dan Produsen melakukan pembelian voucher sebagai sarana pembayaran biaya pelayanan pelelangan yang diberikan oleh Sistem.
- Konsumen dan Produsen melihat informasi pembayaran yang harus dilakukan.
- Konsumen melakukan pembayaran atas tagihan biaya pengiriman dari pelelangan yang dimenangkan.
- Produsen melakukan pembayaran atas biaya pajak yang dihasilkan dari proses transaksi pelelangan yang dilakukan.
- Sistem melihat informasi pembayaran yang dilakukan oleh Produsen dan Konsumen.

5.3.3 *Work Flow Diagram* Pengiriman

Desain *work flow diagram* dari proses pengiriman dapat dilihat pada gambar 5.6a dan gambar 5.6b. Pada gambar 5.6a adalah *work flow diagram* pengiriman dengan pihak Partner sebagai pihak pengirimnya. Pada gambar 5.6b adalah *work flow diagram* pengiriman dengan pihak pengelola Sistem sebagai pihak pengirimnya.



Gb.5.6a Work Flow Diagram Pengiriman

Work flow diagram pengiriman pada Sistem menjelaskan tentang bagaimana sebuah aktifitas pengiriman dilakukan. Penjelasan dari work flow diagram pengiriman dari gambar 5.6a adalah sebagai berikut;

- Pihak Partner melihat informasi pengiriman yang harus dilakukan.
- Pihak Produsen dan pihak Konsumen melihat informasi pengiriman dari pelepasan yang diikuti.
- Proses pengiriman dilakukan dengan cara:
 - Partner melakukan pengambilan barang pada Produsen dengan membawa bukti pengambilan barang yang diberikan oleh Sistem.
 - Produsen memberikan barang berikut Surat Kuasa pengiriman barang dan faktur sebagai legalitas barang.
 - Partner memberikan bukti pengambilan barang pada Produsen. Produsen memasukkan data bukti penyerahan barang pada Partner ke dalam Sistem sebagai bukti telah melakukan pengiriman barang.
 - Partner melakukan pengiriman barang kepada Konsumen. Konsumen memberikan bukti penerimaan barang dari Partner.
 - Partner memasukkan bukti penerimaan barang dari Konsumen ke Sistem sebagai bukti telah melakukan pengiriman barang.

-
- The diagram illustrates the supply chain process (Alur Pengiriman) and its integration with a system. The main flow is as follows:
- Distributor** (top left) sends goods to the **Produsen** (Producer, middle left).
 - The **Produsen** sends goods to the **Partner** (top center, represented by a truck).
 - The **Partner** sends goods to the **Konsumen** (Consumer, top right).
 - The **Konsumen** sends goods to the **Hospital/apotek/ klinik** (bottom right, represented by a building with a cross).
- Supporting elements and data flow include:
- Gudang** (Warehouse, middle left) is connected to the **Produsen**.
 - Sistem** (System, represented by a person with a clipboard) is involved in the flow between the **Produsen** and **Partner**, and between the **Partner** and **Konsumen**.
 - Bukti Penyerahan Brg ke Sistem** (Proof of delivery of goods to the system) is sent from the **Produsen** to the **Client** (bottom center, represented by a laptop).
 - Bukti Penerimaan Brg dari Konsumen** (Proof of receipt of goods from the consumer) is sent from the **Konsumen** to the **Client**.
 - Informasi Pengiriman** (Shipping information) is sent from the **Client** to the **Server Data Sistem** (bottom right, represented by a server rack).
 - The **Server Data Sistem** sends data back to the **Sistem** (bottom left, represented by a person with a clipboard).

Penjelasan dari *work flow diagram* pengiriman dari gambar 5.6b adalah sebagai berikut;

- Pihak pengelola Sistem melihat informasi pengiriman yang harus dilakukan.
- Pihak Produsen dan pihak Konsumen melihat informasi pengiriman dari pelepasan yang diikuti.
- Proses pengiriman dilakukan dengan cara:
 - Pengelola Sistem melakukan pengambilan barang pada Produsen dengan membawa bukti pengambilan barang yang diberikan oleh Sistem.
 - Produsen memberikan barang berikut Surat Kuasa pengiriman barang dan faktur sebagai legalitas barang.
 - Pengelola Sistem memberikan bukti pengambilan barang pada Produsen. Produsen memasukan data bukti penyerahan barang

pada pengelola Sistem ke dalam Sistem sebagai bukti telah melakukan pengiriman barang.

- Pengelola Sistem melakukan pengiriman barang kepada Konsumen. Konsumen memberikan bukti penerimaan barang dari Partner.
- Pengelola Sistem memasukan bukti penerimaan barang dari Konsumen ke Sistem sebagai bukti telah melakukan pengiriman barang.

5.4 *DESAIN DECISION MATRIX*

Dalam Sistem pelelangan yang akan dibangun diperlukan pengambilan keputusan dari beberapa aktifitas yang terjadi dalam sistem pelelangan. Maka dibentuklah desain decision matrix untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Desain decision matrix ini berisi keputusan dari kebijakan-kebijakan Sistem yang berlaku. Hasil dari desain decision matrix adalah tabel keputusan dan fungsi-fungsi keputusan.

Aktifitas-aktifitas dalam sistem pelelangan yang memerlukan pengambilan keputusan tersebut adalah sebagai berikut :

- Pengesahan Keanggotaan
Digunakan dalam pengesahan keanggotaan yaitu mengesahkan calon anggota menjadi anggota.
- Penutupan Pelelangan
Digunakan dalam proses penutupan pelelangan baik pelelangan pembelian maupun pelelangan penjualan.
- Pemenang Pelelangan
Digunakan dalam proses penentuan pemenang baik pelelangan pembelian maupun pelelangan penjualan.
- Pengesahan pengiriman
Digunakan dalam pengesahan pengiriman yaitu mengesahkan pengiriman yang dilakukan oleh produsen.
- Pemutusan Keanggotaan
Digunakan dalam pemutusan keanggotaan dari Anggota Sistem.

Variabel-variabel yang mempengaruhi pengambilan keputusan yang dilakukan oleh Sistem. Variabel-variabel tersebut adalah sebagai berikut :

- A = Dokumen persyaratan keanggotaan lengkap.
- B = Pendaftar atas nama Direktur perusahaan atau perwakilan perusahaan yang berhak mewakili perusahaan.
- C = Calon anggota menyetujui perjanjian atau peraturan yang berlaku pada Sistem.
- D = Hasil survey lapangan calon anggota dinyatakan valid atau benar.
- E = Waktu pelelangan telah habis.
- F = Pelelangan dihapus oleh pelempar lelang.
- G = Pelelangan dihapus oleh Admin.
- H = Pelempar lelang dihapus keanggotaanya atau terkena sanksi daftar hitam.
- I = Pemenang tidak masuk dalam daftar hitam.
- J = Penawaran pemenang adalah penawaran dengan nilai terendah.
- K = Pemenang tidak dihapus keanggotaanya.
- L = Pemenang dengan status anggota sebagai Produsen.
- M = Penawaran pemenang adalah penawaran dengan nilai tertinggi.
- N = Pemenang dengan status anggota sebagai Konsumen.
- O = Produsen memasukan bukti penyerahan barang kepada Partner ke Sistem.
- P = Partner memasukan bukti penerimaan barang dari Konsumen ke Sistem.
- Q = Anggota mendapatkan 3 kali peringatan atas kesalahan yang dilakukan dan tidak memberikan penjelasan kepada Sistem dengan tenggang waktu satu minggu dari peringatan terakhir.
- R = Melakukan tindakan pelanggaran pencurangan terhadap Sistem yang dianggap berbahaya oleh Sistem.

Dari aktifitas-aktifitas dan variabel-variabel tersebut dapat dibuat tabel *decision matrix* yang ditunjukkan dalam tabel 5.1.

Tabel.5.1 *Decision Matrix*

Aktifitas	Variabel Keputusan																		Fungsi
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	
Pengesahan Keanggotaan	√	√	√	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	$If (A \cap B \cap C \cap D)$
Penutupan Pelelangan	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	$If (E \cup F \cup G \cup H)$
	-	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	-	-	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	-	-	-	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Pemenang Lelang Beli	-	-	-	-	√	-	-	-	√	√	√	√	-	-	-	-	-	-	$If (E \cap I \cap J \cap K \cap L)$
Pemenang Lelang Jual	-	-	-	-	√	-	-	-	√	-	√	-	√	√	-	-	-	-	$If (E \cap I \cap K \cap M \cap N)$
Pengesahan pengiriman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√	-	-	$If (O \cap P)$
Pemutusan Keanggotaan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	-	$If (Q \cup R)$
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	

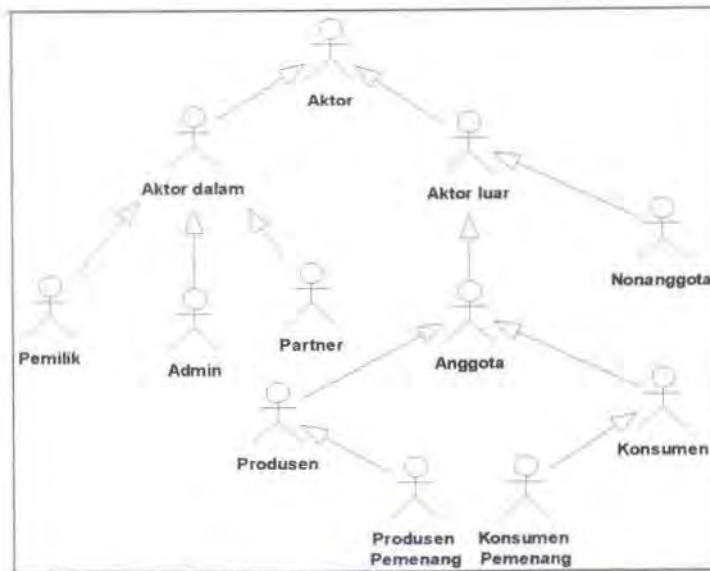
Dalam tabel 5.1 dapat dilihat aktifitas-aktifitas yang membutuhkan pengambilan keputusan, variabel-variabel apa saja yang mempengaruhi keputusan tersebut dan fungsi-fungsi keputusan yang dihasilkan.

5.5 DESAIN USE CASE MODEL SISTEM

Untuk menggambarkan dengan lebih jelas atas kebutuhan atau requirement Sistem, maka dibuatlah desain use case model dari Sistem. Desain use case yang ditampilkan adalah desain *use case*, *use case diagram*, *use case deskripsi*, dan *sequence diagram* dari Sistem.

5.5.1 Actor Dari Sistem

Actor dari Sistem adalah pihak-pihak yang diproyeksikan akan menjadi user dari Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam *diagram actor* pada gambar 5.7.



Gb.5.7 Diagram Actor Sistem

Pada gambar 5.7 diperlihatkan hirarki dari user pada Sistem. Hirarki tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut;

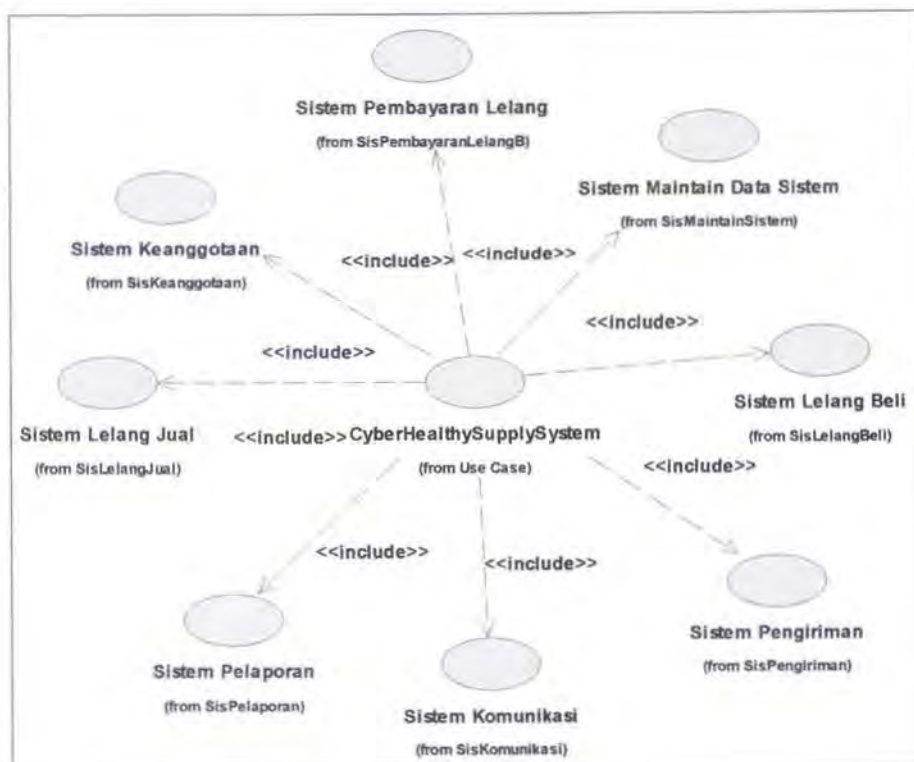
- Aktor adalah kumpulan dari semua jenis user yang akan berinteraksi dengan Sistem. Yang terdiri dari Aktor dalam dan Aktor luar.
- Aktor dalam adalah user yang berasal dari pihak dalam Sistem yang tak lain adalah pihak-pihak yang mengelola keberadaan Sistem. Yang terdiri dari Pemilik, Admin dan Partner. Pemilik adalah pihak yang mempunyai hak milik atas Sistem. Admin adalah pihak-pihak yang berinteraksi dengan web site Sistem, yang melayani transaksi pada Sistem atau dengan kata lain karyawan dari Sistem. Partner adalah pihak perusahaan jasa pengiriman yang bekerja sama dengan Sistem.
- Aktor luar adalah pihak yang luar yang berinteraksi dengan Sistem, yang terdiri dari Nonanggota dan Anggota.
- Nonanggota adalah pihak umum yang belum menjadi anggota dari Sistem dan melakukan interaksi dengan Sistem.
- Anggota adalah pihak luar yang telah tergabung dalam Sistem sebagai anggota yang terdiri dari Produsen dan Konsumen.
- Produsen adalah anggota dari Sistem yang berasal dari para distributor dan subdistributor atau biasa disebut dengan PBF (Pedagang Besar Farmasi).

- Konsumen adalah anggota dari Sistem yang berasal dari pihak instalasi kesehatan seperti RS, Apotek, Klinik dan lainnya.

5.5.2 Globalview Use Case Sistem

Globalview Use Case Sistem menggambarkan secara keseluruhan dari Sistem. *Globalview Use Case Sistem* terdiri dari gambaran umum dari Sistem sendiri dan interaksi dari user dan Sistem.

Dari kebutuhan-kebutuhan Sistem, kebijakan-kebijakan Sistem maka dibuatlah desain dari Sistem menggunakan *use case model*, dimana gambaran umum dari Sistem dapat dilihat pada gambar 5.8.

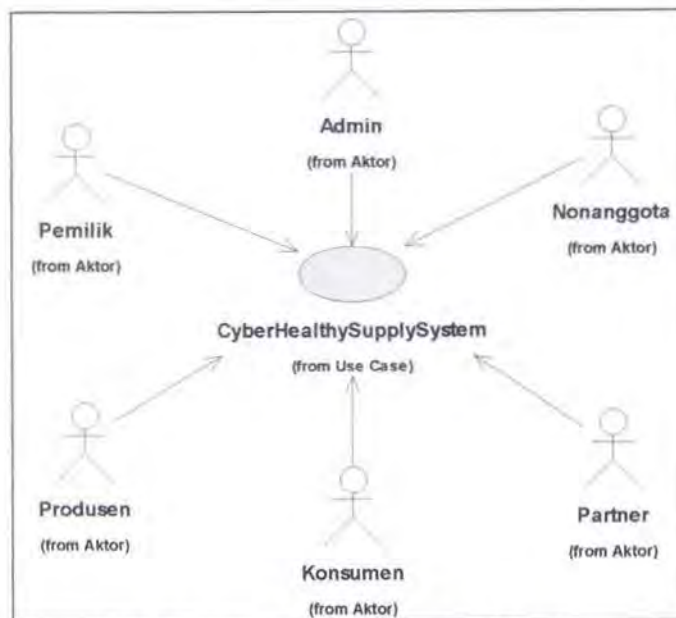


Gb.5.8 *Globalview UseCase Diagram Sistem*

Pada gambar 5.8 diperlihatkan usecase diagram Sistem yang menggambarkan secara keseluruhan fungsional-fungsional dari Sistem. Dimana tiap-tiap fungsional tersebut adalah subsistem-subsistem dari sistem yang digambarkan sebagai sebuah *use case* dengan level *overview*. Subsistem-subsistem tersebut adalah Sistem Keanggotaan, Sistem Lelang Jual, Sistem

Lelang Beli, Sistem Pembayaran Lelang, Sistem pengiriman, Sistem Pelaporan, Sistem Komunikasi dan Sistem Maintain Data Sistem. Subsistem-subsistem tersebut membangun sebuah sistem yang lebih besar yaitu Sistem yang akan dikembangkan.

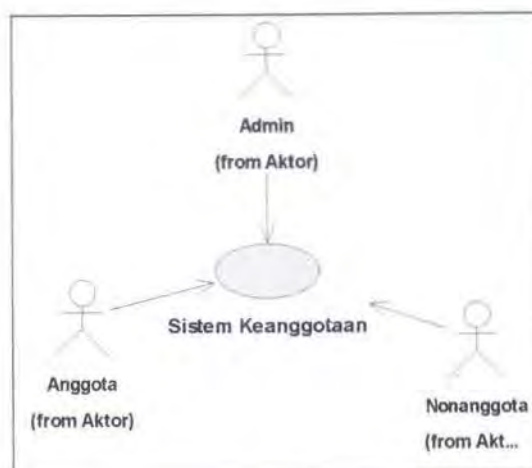
Dari hirarki aktor yang digambarkan pada gambar 5.7 dapat diperlihatkan interaksinya dengan sistem pada gambar 5.9. Dimana aktor utama yang disebutkan adalah Pemilik, Admin, Partner, Produsen, Konsumen dan Nonanggota.



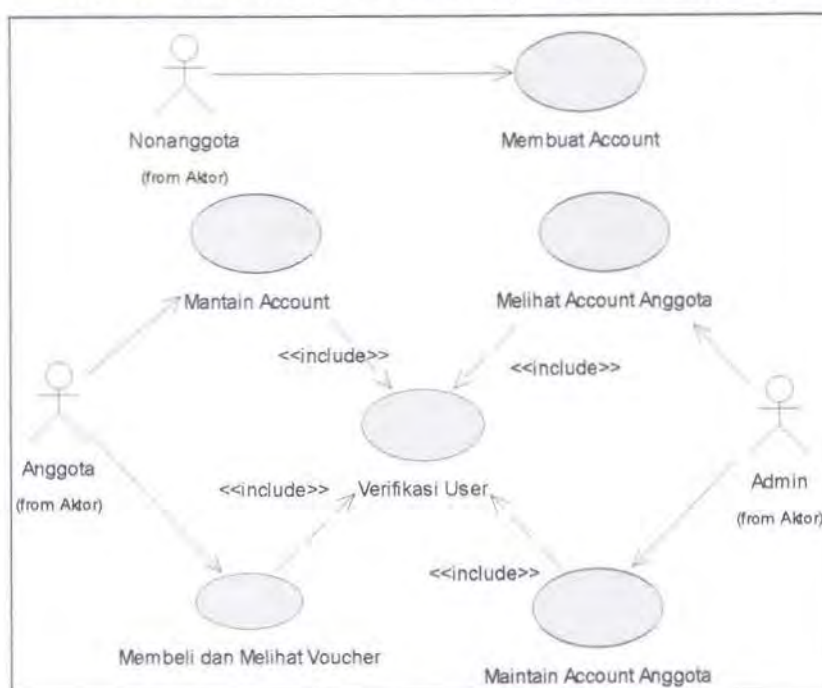
Gb.5.9 Globalview Aktor dan UseCase

5.5.3 Sistem Keanggotaan

Sistem Keanggotaan berisi *use case diagram* yang menggambarkan interaksi antara user dan Sistem dalam aktifitas-aktifitas yang berhubungan dengan keanggotaan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.10 dan gambar 5.11.



Gb.5.10 Globalview Use Case Diagram Sistem Keanggotaan



Gb.5.11 Use Case Diagram Sistem Keanggotaan

Pada gambar 5.10 diperlihatkan user yang berinteraksi dengan sistem Keanggotaan adalah Admin, Anggota dan NonAnggota. Pada Gambar 5.11 diperlihatkan fungsional-fungsioanal yang disediakan oleh Sistem dalam menangani permasalahan keanggotaan. Fungsional-fungsional tersebut diperlihatkan dalam bentuk *use case – use case*.

5.5.3.1 Use Case Membuat Account

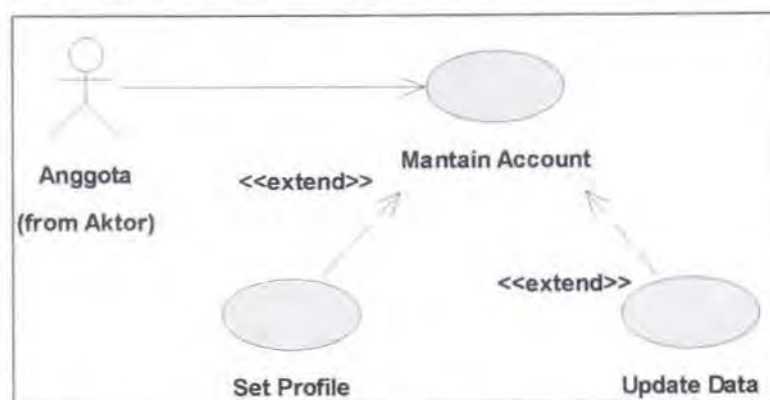
Use case Membuat Account adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Nonanggota untuk melakukan pendaftaran pada Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Membuat Account pada lampiran dengan kode LDUC.1 dan dalam *sequence diagram* Membuat Account pada lampiran dengan kode LSD.1.

5.5.3.2 Use Case Verifikasi User

Use case Verifikasi User adalah sebuah fungsional dari Sistem yang berfungsi sebagai pengecek *user id* dari user yang melakukan login ke Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Verifikasi User pada lampiran dengan kode LDUC.2 dan dalam *sequence diagram* Verifikasi User pada lampiran dengan kode LSD.2.

5.5.3.3 Use Case Maintain Account

Use case Maintain Account adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Anggota untuk melakukan pemeliharaan dari account yang dimilikinya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.12 dan dalam deskripsi *use case* Maintain Account pada lampiran dengan kode LDUC.3. Fungsional pemeliharaan account yang disediakan oleh Sistem diperlihatkan dalam *use case* Set Profile dan *use case* Update Data.



Gb.5.12 Use Case Diagram Maintain Account

5.5.3.4 Use Case Update Data

Use case Update Data adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user anggota untuk memasukkan data yang baru ke Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam *sequence diagram* Update Data pada lampiran dengan kode LSD.3.

5.5.3.5 Use Case Set Profile

Use case Set Profile adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user anggota untuk memilih profil dalam web site Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam *sequence diagram* Set Profile pada lampiran dengan kode LSD.4.

5.5.3.6 Use Case Membeli dan Melihat Voucher

Use case Membeli dan Melihat Voucher adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Anggota untuk membeli dan melihat voucher. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Membeli dan Melihat Voucher pada lampiran dengan kode LDUC.4 dan dalam *sequence diagram* Membeli dan Melihat Voucher pada lampiran dengan kode LSD.5.

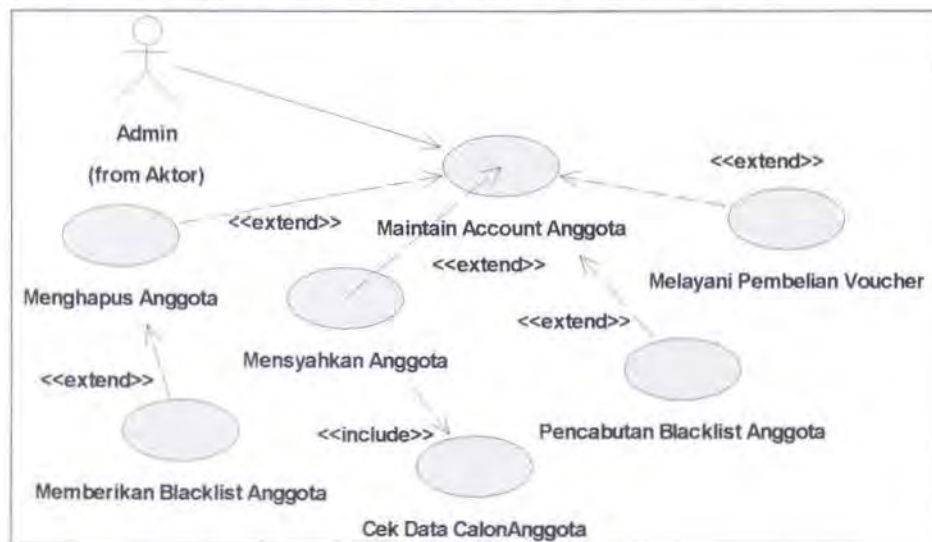
5.5.3.7 Use Case Melihat Account Anggota

Use case Melihat Account Anggota adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk melihat account anggota dari Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melihat Account Anggota pada lampiran dengan kode LDUC.5 dan dalam *sequence diagram* Melihat Account Anggota pada lampiran dengan kode LSD.6.

5.5.3.8 Use Case Maintain Account Anggota

Use case Maintain Account Anggota adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk melakukan pemeliharaan dari account anggota. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.13 dan dalam deskripsi *use case* Maintain Account Anggota pada lampiran dengan kode LDUC.6. Fungsional Maintain account anggota yang disediakan oleh Sistem diperlihatkan

dalam *use case* Menghapus Anggota, *use case* Pencabutan Blacklist Anggota, *use case* Mensyahkan Anggota, *use case* Memberikan Blacklist Anggota, *use case* Cek Data CalonAnggota dan *use case* Melayani Pembelian Voucher.



Gb.5.13 Use Case Diagram Maintain Account Anggota

5.5.3.8.1 Use Case Menghapus Anggota

Use case Menghapus Anggota adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk menghapus account anggota dari Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Menghapus Anggota pada lampiran dengan kode LDUC.7 dan *sequence diagram* Menghapus Anggota pada lampiran dengan kode LSD.7.

5.5.3.8.2 Use Case Pencabutan Blacklist Anggota

Use case Pencabutan Blacklist Anggota adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk mencabut status blacklist anggota Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Pencabutan Blacklist Anggota pada lampiran dengan kode LDUC.8 dan *sequence diagram* Pencabutan Blacklist Anggota pada lampiran dengan kode LSD.8.

5.5.3.8.3 Use Case Mensyahkan Anggota

Use case Mensyahkan Anggota adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk mensyahkan keanggotaan dari calon anggota yang melakukan pendaftaran pada Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat

dalam deskripsi *use case* Mensyahkan Anggota pada lampiran dengan kode LDUC.9 dan *sequence diagram* Mensyahkan Anggota pada lampiran dengan kode LSD.9.

5.5.3.8.4 Use Case Memberikan Blacklist Anggota

Use case Memberikan Blacklist Anggota adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk memberikan status blasklist pada anggota Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Memberikan Blacklist Anggota pada lampiran dengan kode LDUC.10 dan *sequence diagram* Memberikan Blacklist Anggota pada lampiran dengan kode LSD.10.

5.5.3.8.5 Use Case Cek Data CalonAnggota

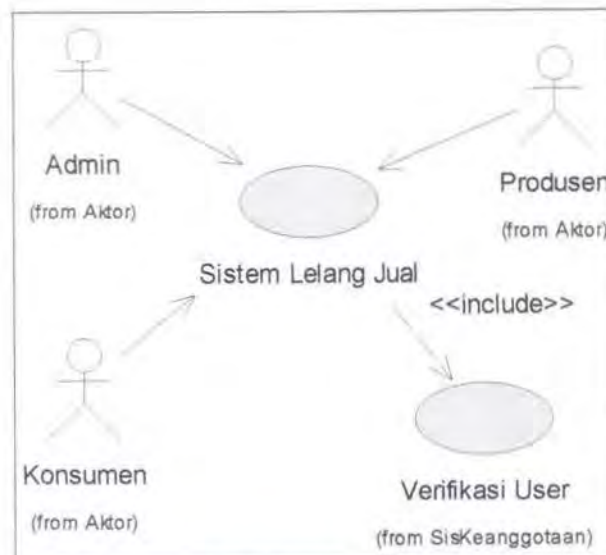
Use case Cek Data CalonAnggota adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk memberikan status calon anggota apakah ok atau tidak ok. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Cek Data CalonAnggota pada lampiran dengan kode LDUC.11 dan *sequence diagram* Cek Data CalonAnggota pada lampiran dengan kode LSD.11.

5.5.3.8.6 Melayani Pembelian Voucher

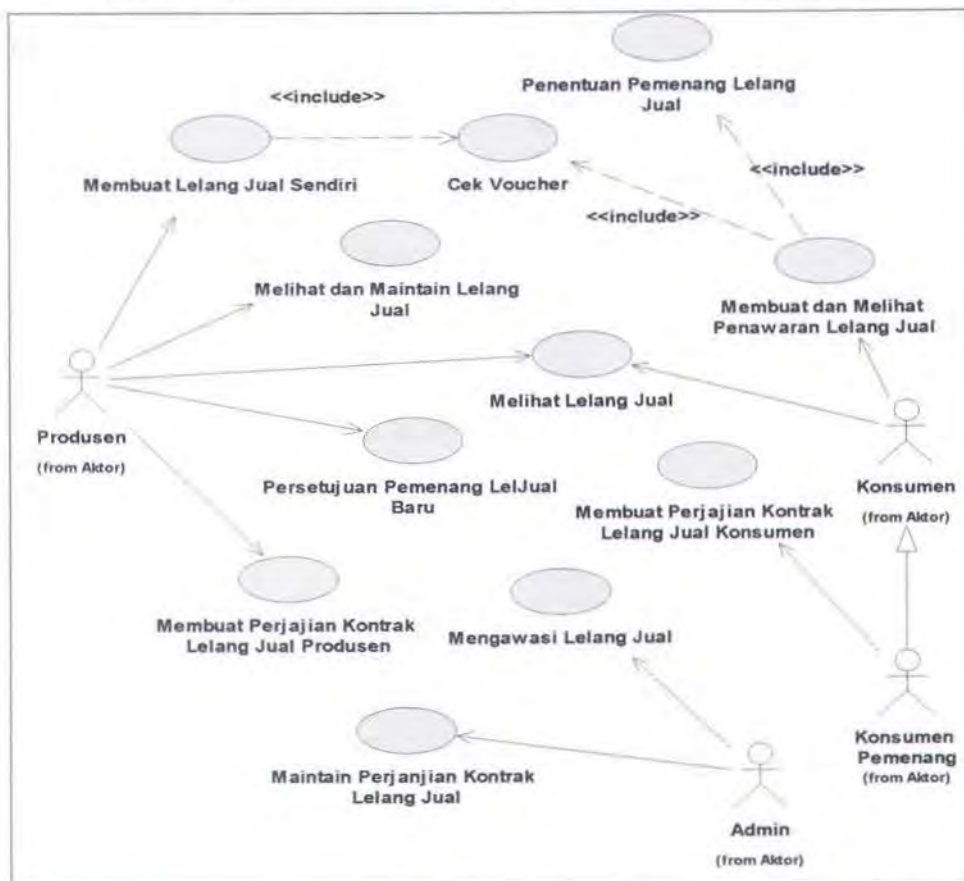
Use case Melayani Pembelian Voucher adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk mealayani pembelian voucher lelang dari para anggota. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melayani Pembelian Voucher pada lampiran dengan kode LDUC.12.

5.5.4 Sistem Lelang Jual

Sistem Lelang Jual berisi *use case diagram* yang menggambarkan interaksi antara user dan Sistem dalam aktifitas-aktifitas yang dilakukan pada saat pelelangan penjualan dilaksanakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.14 dan gambar 5.15.



Gb.5.14 Globalview Use Case Diagram Sistem Lelang Jual



Gb.5.15 Use Case Diagram Sistem Lelang Jual

Pada gambar 5.14 diperlihatkan user yang berinteraksi dengan sistem Lelang Jual adalah Admin, Produsen dan Konsumen. Pada Gambar 5.15 diperlihatkan fungsional-fungsioanal yang disediakan oleh Sistem dalam

menangani permasalahan pelelangan penjualan yang dijalankan. Fungsional-fungsional tersebut diperlihatkan dalam bentuk *use case – use case*.

5.5.3.9 Use Case Melihat Lelang Jual

Use case Melihat Lelang Jual adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen dan Konsumen untuk melihat lelang penjualan yang ada di Sistem. Baik melihat dengan kategori (Jenis/ Penawar Terbanyak/ Waktu/ Wilayah) maupun dengan kata kunci. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melihat Lelang Jual pada lampiran dengan kode LDUC.13 dan dalam *sequence diagram* Melihat Lelang Jual pada lampiran dengan kode LSD.13.

5.5.3.10 Use Case Membuat Lelang Jual

Use case Membuat Lelang Jual adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen untuk memasukan pelelangan ke Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Membuat Lelang Jual pada lampiran dengan kode LDUC.14 dan dalam *sequence diagram* Membuat Lelang Jual pada lampiran dengan kode LSD.14.

5.5.3.11 Use Case Melihat dan Maintain Lelang Jual

Use case Melihat dan Maintain Lelang Jual adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen untuk melihat dan memaintain lelang jual yang telah dilempar ke Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.16 dan dalam deskripsi *use case* Melihat dan Maintain Lelang Jual pada lampiran dengan kode LDUC.15. Fungsional Melihat dan Maintain Lelang Jual yang disediakan oleh Sistem diperlihatkan dalam *use case* Melihat PemenangLelJual Sendiri, *use case* Melihat Lelang Jual Sendiri, *use case* Mengedit Lelang Jual, dan *use case* Menghapus Lelang Jual.



Gb.5.16 Use Case Diagram Melihat dan Maintain Lelang Jual

5.5.3.11.1 Use Case Melihat PemenangLelJual Sendiri

Use case Melihat PemenangLelJual Sendiri adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen untuk melihat pemenang dari lelang penjualan yang dibuatnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam *sequence diagram* Melihat PemenangLelJual Sendiri pada lampiran dengan kode LSD.15.

5.5.3.11.2 Use Case Melihat Lelang Jual Sendiri

Use case Melihat Lelang Jual Sendiri adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen untuk melihat lelang penjualan yang dibuatnya. Baik perkategori(Jenis/ Penawar Terbanyak/ Waktu/ Wilayah) maupun dengan kata kunci. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam *sequence diagram* Melihat Lelang Jual Sendiri pada lampiran dengan kode LSD.16.

5.5.3.11.3 Use Case Mengedit Lelang Jual

Use case Mengedit Lelang Jual adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen untuk mengedit lelang penjualanya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam *sequence diagram* Mengedit Lelang Jual pada lampiran dengan kode LSD.17.

5.5.3.11.4 Use Case Menghapus Lelang Jual

Use case Menghapus Lelang Jual adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen untuk menghapus lelang penjualanya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam *sequence diagram* Menghapus Lelang Jual pada lampiran dengan kode LSD.18.

5.5.3.12 Use Case Persetujuan Pemenang Lel Jual Baru

Use case Persetujuan Pemenang Lel Jual Baru adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen untuk menyetujui atau menolak atas pemenang baru dari lelang penjualan yang dibuatnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Persetujuan Pemenang Lel Jual Baru pada lampiran dengan kode LDUC.16 dan *sequence diagram* Persetujuan Pemenang Lel Jual Baru pada lampiran dengan kode LSD.19.

5.5.3.13 Use Case Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Produsen

Use case Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Produsen adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen untuk membuat surat perjanjian yaitu Surat Kuasa untuk pengiriman produk kesehatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Produsen pada lampiran dengan kode LDUC.17 dan *sequence diagram* Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Produsen pada lampiran dengan kode LSD.20.

5.5.3.14 Use Case Cek Voucher

Use case Cek Voucher adalah sebuah fungsional dari Sistem yang berfungsi sebagai evaluator dari perbandingan antara nilai voucher yang dimiliki dengan penawaran atau pelemparan lelang yang dilakukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Cek Voucher pada lampiran dengan kode LDUC.18 dan deskripsi *use case* Cek Voucher pada lampiran dengan kode LDUC.10.

5.5.3.15 Use Case Membuat dan Melihat Penawaran Lelang Jual

Use case Membuat Penawaran Lelang Jual adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk melakukan penawaran, melihat lelang jual yang ditawarkan, melihat penawaran yang menang pada lelang penjualan yang ada di Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Membuat dan Melihat Penawaran Lelang Jual pada lampiran dengan kode LDUC.19 dan dalam *sequence diagram* Membuat Lelang Jual pada lampiran dengan kode LSD.21.

5.5.3.16 Use Case Penentuan Pemenang Lelang Jual

Use case Penentuan Pemenang Lelang Jual adalah sebuah fungsional dari Sistem yang berfungsi untuk menentukan pemenang lelang penjualan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Penentuan Pemenang Lelang Jual pada lampiran dengan kode LDUC.20 dan *sequence diagram* Penentuan Pemenang Lelang Jual pada lampiran dengan kode LSD.22.

5.5.3.17 Use Case Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Konsumen

Use case Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Konsumen adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk membuat surat perjanjian yaitu Surat Perjanjian Jual Beli dari transaksi pelelangan yang dimenangkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Konsumen pada lampiran dengan kode LDUC.21 dan *sequence diagram* Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Konsumen pada lampiran dengan kode LSD.23.

5.5.3.18 Use Case Mengawasi Lelang Jual

Use case Mengawasi Lelang Jual adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk melakukan penghapusan lelang penjualan, memberi peringatan dan memberi pengumuman lelang jual. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Mengawasi Lelang Jual pada lampiran dengan kode LDUC.22.

5.5.3.19 Use Case Maintain Perjanjian Kontrak Lelang Jual

Use case Maintain Perjanjian Kontrak Lelang Jual adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk mensyahkan atau menggugurkan perjanjian kontrak lelang yang dibuat oleh Konsumen atau Podusen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Maintain Perjanjian Kontrak Lelang Jual pada lampiran dengan kode LDUC.23. Sedang pada fungsi menggugurkan perjanjian kontrak lelang yang dibuat dapat dilihat pada *use case diagram* Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Jual yang digambarkan pada gambar 5.17



Gb.5.17 *Use Case Diagram* Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Jual

5.5.3.19.1 Use Case Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Jual

Use case Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Jual adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk menggugurkan perjanjian kontrak yang dibuat oleh Konsumen dan Produsen. Apabila yang digugurkan adalah perjanjian kontrak lelang dari Produsen maka lelang penjualan yang dilempar akan dihapus dan bila yang digugurkan adalah perjanjian kontrak lelang dari Konsumen akan ditentukan kembali pemenang lelang penjualan yang baru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar 5.17 dan dalam deskripsi *use case* Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Jual pada lampiran dengan

kode LDUC.24 dan *sequence diagram* Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Jual pada lampiran dengan kode LSD.24.

5.5.3.19.2 Use Case Menghapus LelJual Oleh Admin

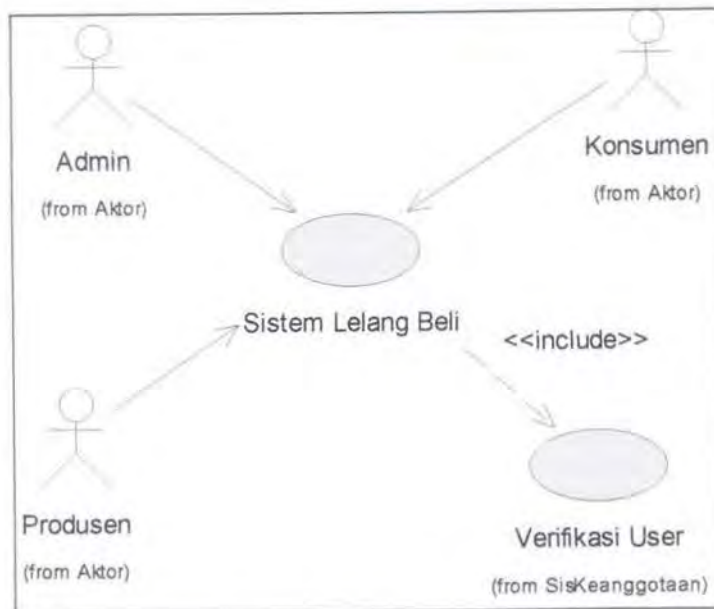
Use case Menghapus LelJual Oleh Admin adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk menghapus lelang penjualan yang dilempar oleh Produsen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Menghapus LelJual Oleh Admin pada lampiran dengan kode LDUC.25 dan *sequence diagram* Menghapus LelJual Oleh Admin pada lampiran dengan kode LSD.25.

5.5.3.19.3 Use Case Penentuan Kembali Pemenang Lelang Jual

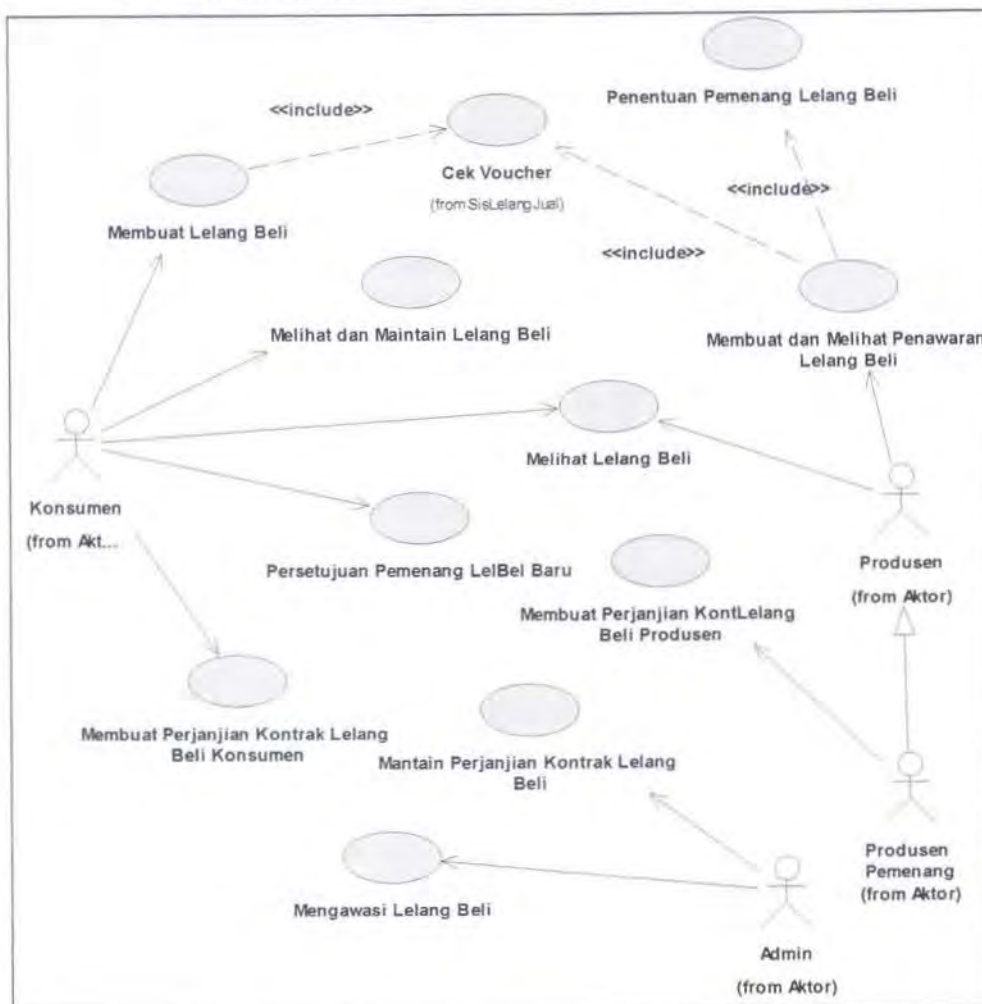
Use case Penentuan Kembali Pemenang Lelang Jual adalah sebuah fungsional dari Sistem yang berfungsi untuk menentukan pemenang lelang penjualan yang baru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Penentuan Kembali Pemenang Lelang Jual pada lampiran dengan kode LDUC.26 dan *sequence diagram* Penentuan Kembali Pemenang Lelang Jual pada lampiran dengan kode LSD.26.

5.5.5 Sistem Lelang Beli

Sistem Lelang Beli berisi *use case diagram* yang menggambarkan interaksi antara user dan Sistem dalam aktifitas-aktifitas yang dilakukan pada saat pelelangan pembelian dilaksanakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.18 dan gambar 5.19.



Gb.5.18 Globalview Use Case Diagram Sistem Lelang Beli



Gb.5.19 Use Case Diagram Sistem Lelang Beli

Pada gambar 5.18 diperlihatkan user yang berinteraksi dengan sistem Lelang Beli adalah Admin, Produsen dan Konsumen. Pada Gambar 5.19 diperlihatkan fungsional-fungsioanal yang disediakan oleh Sistem dalam menangani permasalahan pelelangan pembelian yang dijalankan. Fungsional-fungsional tersebut diperlihatkan dalam bentuk *use case – use case*.

5.5.5.1 Use Case Melihat Lelang Beli

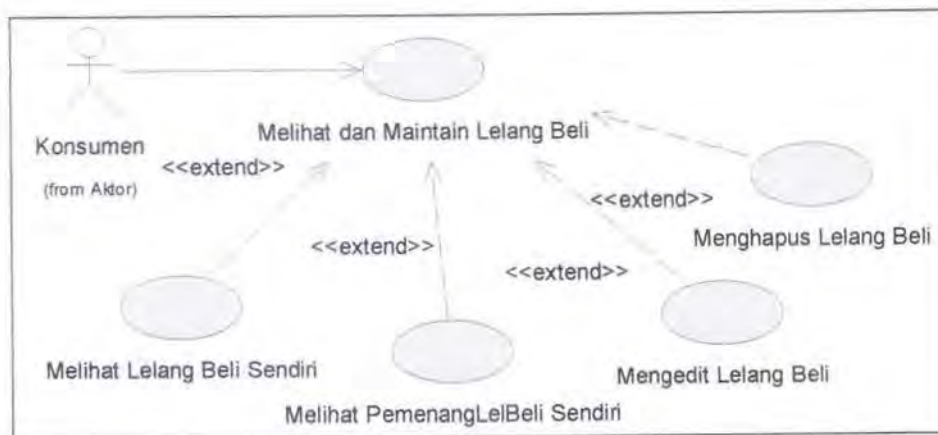
Use case Melihat Lelang Beli adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen dan Konsumen untuk melihat lelang pembelian yang ada di Sistem. Baik melihat dengan kategori (Jenis/ Penawar Terbanyak/ Waktu/ Wilayah) maupun dengan kata kunci. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melihat Lelang Beli pada lampiran dengan kode LDUC.27 dan dalam *sequence diagram* Membuat Account pada lampiran dengan kode LSD.27.

5.5.5.2 Use Case Membuat Lelang Beli

Use case Membuat Lelang Beli adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk memasukan pelelangan ke Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Membuat Lelang Beli pada lampiran dengan kode LDUC.28 dan dalam *sequence diagram* Membuat Lelang Beli pada lampiran dengan kode LSD.28.

5.5.5.3 Use Case Melihat dan Maintain Lelang Beli

Use case Melihat dan Maintain Lelang Beli adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk melihat dan maintain lelang beli yang telah dilempar ke Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.20 dan dalam deskripsi *use case* Melihat dan Maintain Lelang Beli pada lampiran dengan kode LDUC.29. Fungsional Melihat dan Maintain Lelang Beli yang disediakan oleh Sistem diperlihatkan dalam *use case* Melihat PemenangLelBeli Sendiri, *use case* Melihat Lelang Beli Sendiri, *use case* Mengedit Lelang Beli, dan *use case* Menghapus Lelang Beli.



Gb.5.20 Use Case Diagram Melihat dan Maintain Lelang Beli

5.5.5.3.1 Use Case Melihat PemenangLelBeli Sendiri

Use case Melihat PemenangLelBeli Sendiri adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk melihat pemenang dari lelang pembelian yang dibuatnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam *sequence diagram* Melihat PemenangLelBeli sendiri pada lampiran dengan kode LSD.29.

5.5.5.3.2 Use Case Melihat Lelang Beli Sendiri

Use case Melihat Lelang Beli Sendiri Sendiri adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk melihat lelang pembelian yang dibuatnya. Baik perkategori(Jenis/ Penawar Terbanyak/ Waktu/ Wilayah) maupun dengan kata kunci. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam *sequence diagram* Melihat Lelang Beli Sendiri pada lampiran dengan kode LSD.30.

5.5.5.3.3 Use Case Mengedit Lelang Beli

Use case Mengedit Lelang Beli adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk mengedit lelang pembelianya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam *sequence diagram* Mengedit Lelang Beli pada lampiran dengan kode LSD.31.

5.5.5.3.4 Use Case Menghapus Lelang Beli

Use case Menghapus Lelang Beli adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk mengahapus lelang pembelianya. Untuk

lebih jelasnya dapat dilihat dalam *sequence diagram* Menghapus Lelang Beli pada lampiran dengan kode LSD.32.

5.5.5.4 Use Case Persetujuan Pemenang Lel Beli Baru

Use case Persetujuan Pemenang Lel Beli Baru adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk menyetujui atau menolak atas pemenang baru dari lelang pembelian yang dibuatnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Persetujuan Pemenang Lel Beli Baru pada lampiran dengan kode LDUC.30 dan *sequence diagram* Persetujuan Pemenang Lel Beli Baru pada lampiran dengan kode LSD.33.

5.5.5.5 Use Case Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Beli Produsen

Use case Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Beli Produsen adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen untuk membuat surat perjanjian yaitu Surat Kuasa untuk pengiriman produk kesehatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Beli Produsen pada lampiran dengan kode LDUC.31 dan *sequence diagram* Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Beli Produsen pada lampiran dengan kode LSD.34.

5.5.5.6 Use Case Cek Voucher

Use case Cek Voucher adalah sebuah fungsional dari Sistem yang berfungsi sebagai evaluator dari perbandingan antara nilai voucher yang dimiliki dengan penawaran atau pelemparan lelang yang dilakukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Cek Voucher pada lampiran dengan kode LDUC.18 dan deskripsi *use case* Cek Voucher pada lampiran dengan kode LDUC.10.

5.5.5.7 Use Case Membuat dan Melihat Penawaran Lelang Beli

Use case Membuat dan Melihat Penawaran Lelang Beli adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen untuk melakukan penawaran, melihat lelang beli yang ditawarkan, melihat penawaran yang menang

pada lelang pembelian yang ada di Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Membuat dan Melihat Penawaran Lelang Beli pada lampiran dengan kode LDUC.32 dan dalam *sequence diagram* Membuat dan Melihat Penawaran Lelang Beli pada lampiran dengan kode LSD.35.

5.5.5.8 Use Case Penentuan Pemenang Lelang Beli

Use case Penentuan Pemenang Lelang Beli adalah sebuah fungsional dari Sistem yang berfungsi untuk menentukan pemenang lelang pembelian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Penentuan Pemenang Lelang Beli pada lampiran dengan kode LDUC.33 dan *sequence diagram* Penentuan Pemenang Lelang Beli pada lampiran dengan kode LSD.36.

5.5.5.9 Use Case Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Beli Konsumen

Use case Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Beli Konsumen adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk membuat surat perjanjian yaitu Surat Perjanjian Jual Beli dari transaksi pelelangan yang dimenangkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Beli Konsumen pada lampiran dengan kode LDUC.34 dan *sequence diagram* Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Beli Konsumen pada lampiran dengan kode LSD.37.

5.5.5.10 Use Case Mengawasi Lelang Beli

Use case Mengawasi Lelang Beli adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk melakukan penghapusan lelang pembelian, memberi peringatan dan memberi pengumuman lelang beli. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Mengawasi Lelang Beli pada lampiran dengan kode LDUC.35.

5.5.5.11 Use Case Maintain Perjanjian Kontrak Lelang Beli

Use case Maintain Perjanjian Kontrak Lelang Beli adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk mensyahkan atau menggugurkan perjanjian kontrak lelang yang dibuat oleh Konsumen atau

Produsen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Maintain Perjanjian Kontrak Lelang Beli pada lampiran dengan kode LDUC.36. Sedangkan pada fungsi menggugurkan perjanjian kontrak lelang yang dibuat dapat dilihat pada *use case diagram* Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Beli yang digambarkan pada gambar 5.21.



Gb.5.21 *Use Case Diagram* Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Beli

5.5.5.11.1 *Use Case* Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Beli

Use case Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Beli adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk menggugurkan perjanjian kontrak yang dibuat oleh Konsumen dan Produsen. Apabila yang digugurkan adalah perjanjian kontrak lelang dari Konsumen maka lelang pembelian yang dilempar akan dihapus dan bila yang digugurkan adalah perjanjian kontrak lelang dari Produsen akan ditentukan kembali pemenang lelang pembelian yang baru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar 5.21 dan dalam deskripsi *use case* Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Beli pada lampiran dengan kode LDUC.37 serta *sequence diagram* Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Beli pada lampiran dengan kode LSD.38.

5.5.5.11.2 *Use Case* Menghapus LeIbeliOlehAdmin

Use case Menghapus LeIbeli Oleh Admin adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk menghapus lelang pembelian yang dilempar oleh Konsumen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use*

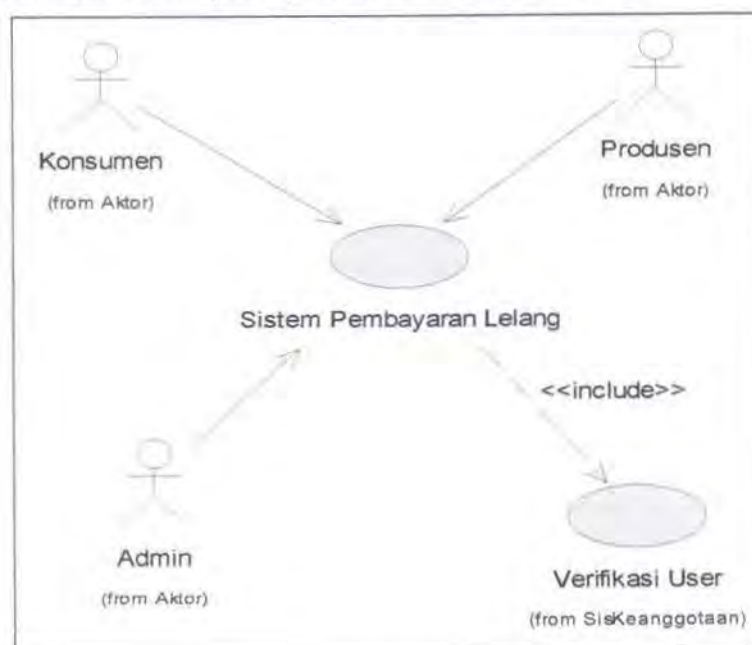
case Menghapus LeIbeli Oleh Admin pada lampiran dengan kode LDUC.38 dan *sequence diagram* Menghapus LeIbeli Oleh Admin pada lampiran dengan kode LSD.39.

5.5.5.11.3 Use Case Penentuan Kembali Pemenang Lelang Beli

Use case Penentuan Kembali Pemenang Lelang Beli adalah sebuah fungsional dari Sistem yang berfungsi untuk menentukan pemenang lelang pembelian yang baru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Penentuan Kembali Pemenang Lelang Beli pada lampiran dengan kode LDUC.39 dan *sequence diagram* Penentuan Kenbali Pemenang Lelang Beli pada lampiran dengan kode LSD.40.

5.5.6 Sistem Pembayaran Lelang

Sistem Pembayaran Lelang berisi *use case diagram* yang menggambarkan interaksi antara user dan Sistem dalam aktifitas-aktifitas yang dilakukan pada saat pembayaran lelang. Baik untuk untuk pembayaran pelayanan lelang, pembayaran biaya pengiriman, maupun biaya produk kesehatan yang dilelangakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.22 dan gambar 5.23.



Gb.5.22 Globalview Use Case Diagram Sistem Pembayaran Lelang

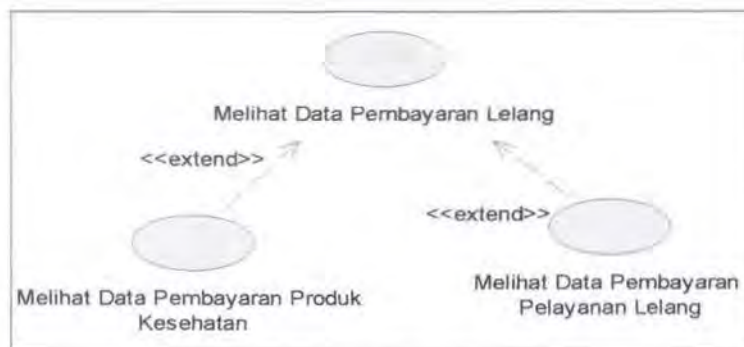


Gb.5.23 Use Case Diagram Sistem Pembayaran Lelang

Pada gambar 5.22 diperlihatkan user yang berinteraksi dengan sistem Pembayaran Lelang adalah Admin, Konsumen dan Produsen. Pada Gambar 5.23 diperlihatkan fungsional-fungsioanal yang disediakan oleh Sistem dalam menangani permasalahan pada pembayaran lelang. Fungsional-fungsional tersebut diperlihatkan dalam bentuk *use case – use case*.

5.5.6.1 Use Case Melihat Data Pembayaran Lelang

Use case Melihat Data Pembayaran Lelang adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen, Konsumen dan Admin untuk melihat data-data pembayaran lelang. Untuk Konsumen melihat data pembayaran pelayanan pelelangan dan data pembayaran produk kesehatan. Untuk Produsen melihat data pembayaran pelayanan pelelangan. Untuk Admin adalah untuk melihat pembayaran produk kesehatan dan pembayaran pelayanan pelelangan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.24 dan dalam deskripsi *use case* Melihat Data Pembayaran Lelang pada lampiran dengan kode LDUC.40.



Gb.24 Use Case Diagram Melihat Data Pembayaran Lelang

5.5.6.1.1 Use Case Melihat Data Pembayaran Produk Kesehatan

Use case Melihat Data Pembayaran Produk Kesehatan adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen dan Konsumen untuk melihat informasi data pembayaran produk kesehatan dari hasil pelelangan yang terjadi. Informasi meliputi besar pembayaran dan status pembayaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melihat Data Pembayaran Produk Kesehatan pada lampiran dengan kode LDUC.41 dan dalam *sequence diagram* Melihat Data Pembayaran Produk Kesehatan pada lampiran dengan kode LSD.41.

5.5.6.1.2 Use Case Melihat Data Pembayaran Pelayanan Lelang

Use case Melihat Data Pembayaran Pelayanan Lelang adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen dan Produsen untuk melihat data pembayaran pelayanan lelang. Data yang dimaksud adalah data jumlah besarnya biaya yang harus dibayarkan ke Sistem untuk suksesnya sebuah pelelangan yang telah dilakukan dan tagihan atas kekurangan pada voucher saat melakukan pembayaran pelayanan pelelangan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Data Pembayaran Pelayanan Lelang pada lampiran dengan kode LDUC.42.

5.5.6.1.3 Use Case Komplain Pembayaran Lelang

Use case Komplain Pembayaran Lelang adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen dan Konsumen untuk memberikan komplain pada Sistem atas permasalahan yang mungkin terjadi saat proses pembayaran pelelangan. Baik pada proses pembayaran biaya pelayanan

pelelangan atau untuk melaporkan tindak kecurangan dari Produsen atau Konsumen yang menjadi patner pelelangan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Komplain Pembayaran Lelang pada lampiran dengan kode LDUC.43 dan dalam *sequence diagram* Komplain Pembayaran Lelang pada lampiran dengan kode LSD.42.

5.5.6.2 Use Case Melakukan Pembayaran Lelang

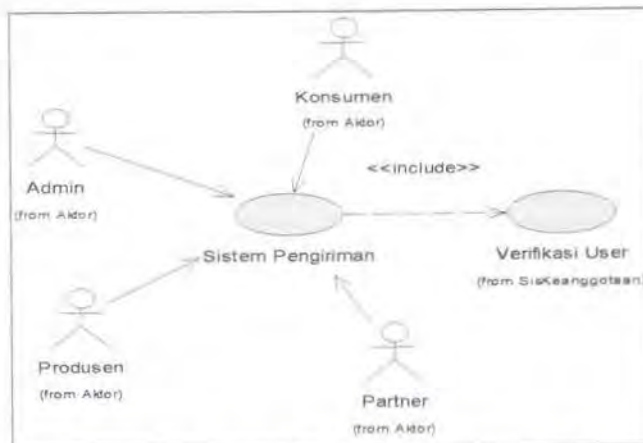
Use case Melakukan Pembayaran Lelang adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk memberikan bukti pembayaran atas produk kesehatan yang telah dilakukan pada Produsen ke Sistem. Hal ini dilakukan untuk proses pengawasan oleh Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melakukan Pembayaran Lelang pada lampiran dengan kode LDUC.44 dan dalam *sequence diagram* Melakukan Pembayaran Lelang pada lampiran dengan kode LSD.43.

5.5.6.3 Use Case Memberi Peringatan Pembayaran Lelang

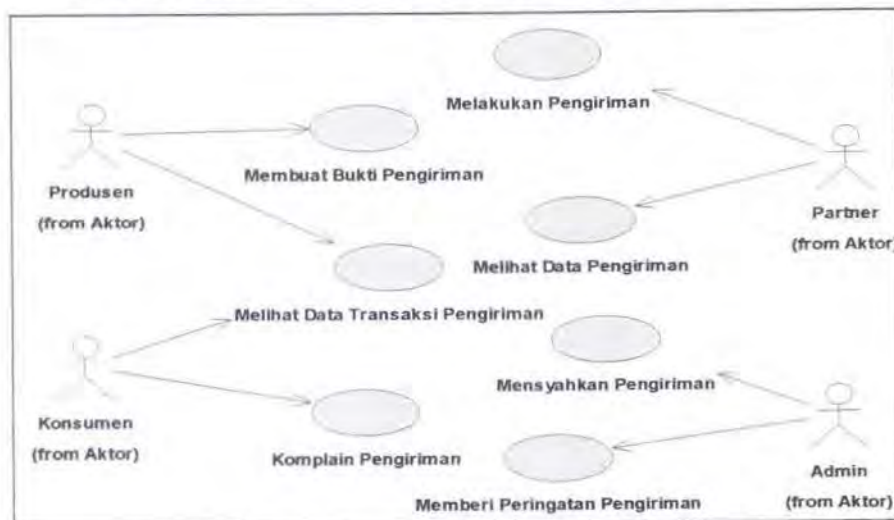
Use case Memberi Peringatan Pembayaran Lelang adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk memberikan bukti pembayaran atas produk kesehatan yang telah dilakukan pada Produsen ke Sistem. Hal ini dilakukan untuk proses pengawasan oleh Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melakukan Pembayaran Lelang pada lampiran dengan kode LDUC.45 dan dalam *sequence diagram* Melakukan Pembayaran Lelang pada lampiran dengan kode LSD.44.

5.5.7 Sistem Pengiriman

Sistem Pengiriman berisi *use case diagram* yang menggambarkan interaksi antara user dan Sistem dalam aktifitas-aktifitas yang dilakukan pada saat pengiriman produk kesehatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.25 dan gambar 5.26.



Gb.5.25 Globalview Use Case Diagram Sistem Pengiriman



Gb.5.26 Use Case Diagram Sistem Pengiriman

Pada gambar 5.25 diperlihatkan user yang berinteraksi dengan sistem Pengiriman adalah Admin, Konsumen, Produsen dan Partner. Untuk sistem pengiriman yang dilakukan oleh pengelola Sistem aktor Partner diganti dengan aktor Admin. Pada Gambar 5.26 diperlihatkan fungsional-fungsioanal yang disediakan oleh Sistem dalam menangani permasalahan pada pengiriman produk kesehatan. Fungsional-fungsional tersebut diperlihatkan dalam bentuk *use case – use case*.

5.5.7.1 Use Case Melihat Data Pengiriman

Use case Melihat Data Pengiriman adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Partner atau Admin untuk melihat data-data pengiriman yang dibutuhkan untuk melakukan tugas pengiriman. Data-data tersebut meliputi

data status pengiriman, asal, tujuan pengiriman dan barang yang harus dikirimkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melihat Data Pengiriman pada lampiran dengan kode LDUC.46 dan dalam *sequence diagram* Melihat Data Pengiriman pada lampiran dengan kode LSD.45.

5.5.7.2 Use Case Melakukan Pengiriman

Use case Melakukan Pengiriman adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Partner atau Admin untuk memberikan bukti atas pengiriman yang telah dilakukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melakukan Pengiriman pada lampiran dengan kode LDUC.47 dan dalam *sequence diagram* Melakukan Pengiriman pada lampiran dengan kode LSD.46.

5.5.7.3 Use Case Melihat Data Transaksi Pengiriman

Use case Melihat Data Transaksi Pengiriman adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen dan Konsumen untuk melihat data-data pengiriman dari transaksi pelelangan yang telah berhasil dilaksanakan. Data-data pengiriman tersebut adalah status pengiriman, produk kesehatan yang dikirim dan data lain yang dibutuhkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melihat Data Transaksi Pengiriman pada lampiran dengan kode LDUC.48 dan dalam *sequence diagram* Melihat Data Transaksi Pengiriman pada lampiran dengan kode LSD.47.

5.5.7.4 Use Case Membuat Bukti Pengiriman

Use case Membuat Bukti Pengiriman adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen untuk memasukan bukti penyerahan produk kesehatan pada pihak Partner. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Membuat Bukti Pengiriman pada lampiran dengan kode LDUC.49 dan dalam *sequence diagram* Membuat Bukti Pengiriman pada lampiran dengan kode LSD.48.



5.5.7.5 Use Case Komplain Pengiriman

Use case Komplain Pengiriman adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Konsumen untuk memberikan komplain ke Sistem atas permasalahan yang timbul dari proses pengiriman. Baik yang disebabkan oleh Produsen maupun pihak Partner. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Komplain Pengiriman pada lampiran dengan kode LDUC.50 dan dalam *sequence diagram* Komplain Pengiriman pada lampiran dengan kode LSD.49.

5.5.7.6 Use Case Mensyahkan Pengiriman

Use case Mensyahkan Pengiriman adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk mensyahkan pengiriman produk kesehatan yang telah dilakukan oleh pihak Produsen yang dikirim oleh Partner. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Mensyahkan Pengiriman pada lampiran dengan kode LDUC.51 dan dalam *sequence diagram* Mensyahkan Pengiriman pada lampiran dengan kode LSD.50.

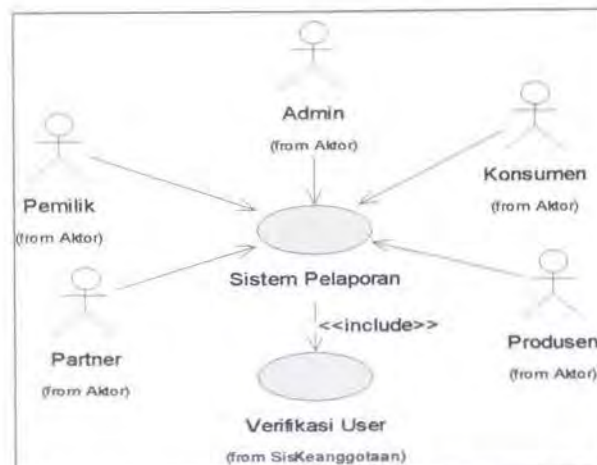
5.5.7.7 Use Case Memberi Peringatan Pengiriman

Use case Memberi Peringatan Pengiriman adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk memberikan peringatan kepada pihak yang menyebabkan permasalahan pada proses pengiriman produk kesehatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Memberi Peringatan Pengiriman pada lampiran dengan kode LDUC.52 dan dalam *sequence diagram* Memberi Peringatan Pengiriman pada lampiran dengan kode LSD.51.

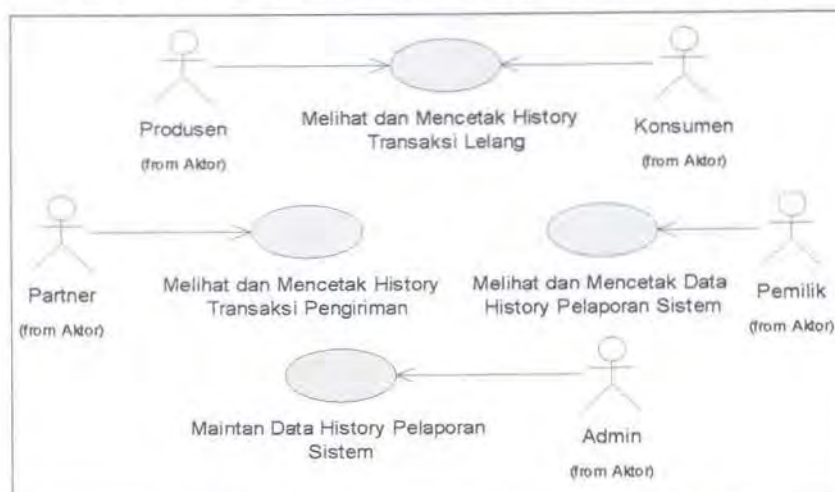
5.5.8 Sistem Pelaporan

Sistem Pelaporan berisi *use case diagram* yang menggambarkan interaksi antara user dan Sistem dalam aktifitas-aktifitas yang dilakukan pada saat user ingin melihat dan mencetak laporan dari seluruh aktifitas yang dilakukan pada

sistem pelelangan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.27 dan gambar 5.28.



Gb.5.27 Globalview Use Case Diagram Sistem Pelaporan



Gb.5.28 Use Case Diagram Sistem Pelaporan

Pada gambar 5.27 diperlihatkan user yang berinteraksi dengan sistem Pelaporan adalah Pemilik, Konsumen, Produsen, Partner dan Admin. Pada Gambar 5.28 diperlihatkan fungsional-fungsioanal yang disediakan oleh Sistem dalam menangani permasalahan pada pengiriman produk kesehatan. Aktor partner diganti Admin apabila dalam sistem pelelangan yang pengirimannya dilakukan oleh pengelola Sistem. Fungsional-fungsional tersebut diperlihatkan dalam bentuk *use case – use case*.

5.5.8.1 Use Case Melihat dan Mencetak History Transaksi Lelang

Use case Melihat dan Mencetak History Transaksi Lelang adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen dan Konsumen untuk melihat dan mencetak history transaksi lelang yang telah dilakukan dan berhasil. Produsen dapat melihat dan mencetak review laporan lelang dan review laporan penawarannya ke lelang pembelian. Produsen dapat melihat dan mencetak review laporan lelang pembelianya dan review laporan penawarannya ke lelang penjualan. Review lelang berisi detil history penawaran sampai pemenang lelang, pembayaran lelang dan pengirimannya. Produsen dan Konsumen juga dapat melihat dan mencetak surat-surat perjanjian pelelangan yang pernah dibuat dan disetujui. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melihat dan Mencetak History Transaksi Lelang pada lampiran dengan kode LDUC.53 dan dalam *sequence diagram* Melihat dan Mencetak History Transaksi Lelang pada lampiran dengan kode LSD.52.

5.5.8.2 Use Case Melihat dan Mencetak History Transaksi Pengiriman

Use case Melihat dan Mencetak History Transaksi Pengiriman adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Partner atau Admin untuk melihat dan mencetak history transaksi Pengiriman yang telah dilakukan dan berhasil. Partner atau Admin dapat melihat dan mencetak review laporan pengiriman yang telah dilakukan. Partner juga dapat melihat dan mencetak surat-surat perjanjian kerjasama dengan sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melihat dan Mencetak History Transaksi Pengiriman pada lampiran dengan kode LDUC.54 dan dalam *sequence diagram* Melihat dan Mencetak History Transaksi Pengiriman pada lampiran dengan kode LSD.53.

5.5.8.3 Use Case Melihat dan Mencetak Data History Pelaporan Sistem

Use case Melihat dan Mencetak Data History Pelaporan Sistem adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Pemilik untuk melihat dan mencetak data laporan history dari Sistem yang telah berjalan. Laporan yang dimaksud adalah laporan komplain dari anggota, laporan statistik pelelangan, data

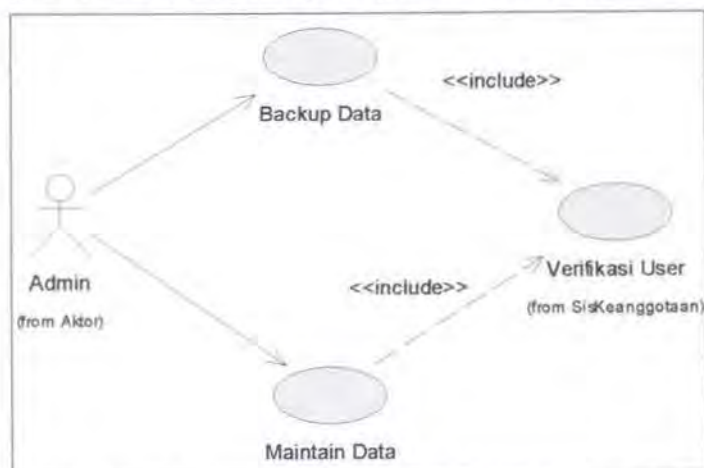
anggota, review transaksi pelelangan, data surat-surat perjanjian pelelangan, laporan pembayaran ke Sistem, dan laporan pengiriman. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Melihat dan Mencetak History Transaksi Pengiriman pada lampiran dengan kode LDUC.55 dan dalam *sequence diagram* Melihat dan Mencetak History Transaksi Pengiriman pada lampiran dengan kode LSD.54.

5.5.8.4 Use Case Maintain Data History Pelaporan Sistem

Use case Maintain Data History Pelaporan Sistem adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk memaintain data pelaporan dari history pelelangan yang telah berhasil dilakukan. Yang dimaksud dengan memaintain adalah select, update, insert dan delete data-data yang digunakan untuk proses pelaporan Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Maintain Data History Pelaporan Sistem pada lampiran dengan kode LDUC.56.

5.5.9 Sistem Maintain Data Sistem

Sistem Maintain Data Sistem berisi *use case diagram* yang menggambarkan interaksi antara user dan Sistem dalam aktifitas-aktifitas yang dilakukan pada saat melakukan maintain Sistem. Yaitu aktifitas maintain data-data yang ada dalam sistem pelelangan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.29.



Gb.5.29 Use Case Diagram Sistem Maintain Data Sistem

Pada gambar 5.29 diperlihatkan user yang berinteraksi dengan sistem Pelaporan adalah Admin. Dan diperlihatkan pula fungsional-fungsioanal yang disediakan oleh Sistem dalam menangani permasalahan pada saat proses maintain data Sistem. Fungsional-fungsional tersebut diperlihatkan dalam bentuk *use case* –*use case*.

5.5.9.1 Use Case BackUp Data

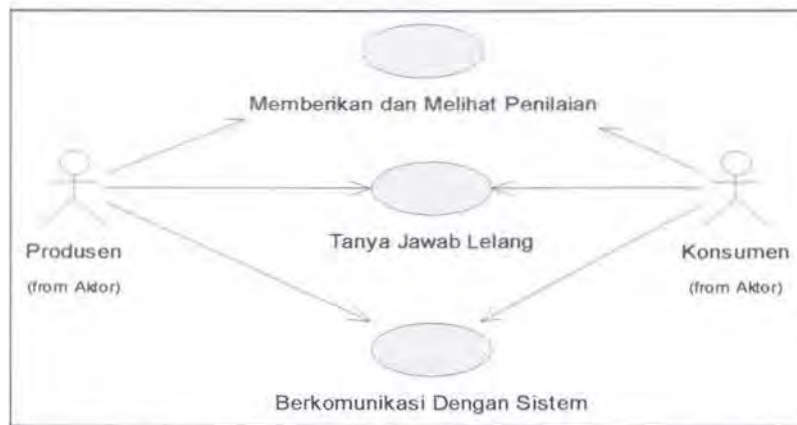
Use case Back Up Data adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk melakukan back up data-data pada Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Back Up Data pada lampiran dengan kode LDUC.57 dan dalam *sequence diagram* Back Up Data pada lampiran dengan kode LSD.55.

5.5.9.2 Use Case Maintain Data

Use case Maintain Data adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Admin untuk melakukan insert, update, delete data-data pada Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Maintain Data pada lampiran dengan kode LDUC.58 dan dalam *sequence diagram* Maintain Data pada lampiran dengan kode LSD.56.

5.5.10 Sistem Komunikasi

Sistem Komunikasi berisi *use case diagram* yang menggambarkan interaksi antara user dan Sistem dalam aktifitas-aktifitas yang dilakukan pada saat melakukan komunikasi dalam Sistem. Yaitu aktifitas maintain data-data yang ada dalam sistem pelelangan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.30.



Gb.5.30 *Use Case Diagram* Sistem Komunikasi

Pada gambar 5.30 diperlihatkan user yang berinteraksi dengan sistem Pelaporan adalah Produsen dan Konsumen. Dan diperlihatkan pula fungsional-fungsioanal yang disediakan oleh Sistem dalam menangani permasalahan pada saat proses komunikasi dalam Sistem. Fungsional-fungsional tersebut diperlihatkan dalam bentuk *use case – use case*.

5.5.10.1 *Use Case* Memberikan dan Melihat Penilaian

Use case Memberikan dan Melihat Penilaian adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen dan Konsumen untuk saling memberikan penilaian terhadap perilaku atau tingkat kerjasama pada saat pelelangan terjadi dan untuk melihat penilaian atas dirinya sendiri oleh rekan lelangnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Memberikan dan Melihat Penilaian pada lampiran dengan kode LDUC.59.

5.5.10.2 *Use Case* Tanya Jawab Lelang

Use case Tanya Jawab Lelang adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen dan Konsumen untuk saling berkomunikasi tentang lelang yang sedang berlangsung. Komunikasi dilakukan meliputi tanya jawab tentang produk lelang sampai masalah pembayaran yang akan dilakukan setelah pelelangan berhasil dilakukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Tanya Jawab Lelang pada lampiran dengan kode LDUC.60.

5.5.10.3 Use Case Berkomunikasi Dengan Sistem

Use case Berkomunikasi Dengan Sistem adalah sebuah fungsional dari Sistem yang memfasilitasi user Produsen dan Konsumen untuk melakukan komunikasi dengan Sistem. Komunikasi dilakukan dengan cara melihat pengumuman lelang dan bertanya kepada Sistem tentang permasalahan atau informasi yang dibutuhkan yang berkaitan dengan pelelangan ataupun Sistem sendiri. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam deskripsi *use case* Berkomunikasi Dengan Sistem pada lampiran dengan kode LDUC.61.

5.6 DESAIN ORGANISASI SISTEM

Yang dimaksud organisasi disini adalah organisasi secara keseluruhan dari Sistem. Baik yang berupa organisasi perusahaan pemilik Sistem maupun organisasi dari Sistem sendiri.

5.6.1 Bentuk Perusahaan Sistem

Bentuk perusahaan dari Sistem pelelangan ditinjau dari sisi hukum adalah sebuah perusahaan perseorangan yang secara sah secara hukum dengan bukti akta autentik perusahaan. Akta autentik adalah akta pendirian perusahaan yang dibuat dihadapan notaris.

Bentuk perusahaan dari Sistem ditinjau dari sisi bidang usaha adalah perusahaan jasa. Yaitu jasa pelayanan transaksi jual beli di internet atau dalam istilah lain adalah perusahaan yang bergerak dibidang e-commerce.

5.6.2 Pelayanan Perusahaan Sistem

Pelayanan atau *service* yang diberikan oleh perusahaan dari Sistem adalah menyediakan sebuah sistem pelelangan pembelian produk kesehatan di internet. Yang mana secara detil pelayanan yang diberikan telah dijelaskan dalam fungsioanl-fungsional Sistem yang termaktub dalam desain-desain *use case* model Sistem.

5.6.3 Landasan Hukum Sistem

Yang dimaksud landasan hukum adalah dasar hukum dari berjalanya Sistem Lelang Pembelian Produk Kesehatan di internet. Landasan hukum dari Sistem adalah sebagai berikut;

- Adanya perusahaan yang menaungi Sistem pelelangan.
- Adanya perjanjian-perjanjian yang mengatur dan mengikat anggota dalam aktifitas-aktifitas dari Sistem pelelangan.
- Adanya surat-surat perjanjian jual beli dan surat kuasa pengiriman produk kesehatan serta faktur bukti legalitas produk kesehatan yang diperjual belikan.

5.6.4 Struktur Organisasi Sistem

Struktur Organisasi dari sistem dibangun dengan metode departementasi fungsional. Yaitu pendekatan pembangunan struktur organisasi dengan ditinjau dari fungsional-fungsional utama dari Sistem. Dimana fungsional-fungsional tersebut didapatkan dari desain *use case* model dari Sistem. Bagan struktur organisasi hasil pendekatan fungsional dari Sistem dapat dilihat pada gambar 5.31.



Gb.5.31 Struktur Organisasi Sistem

5.6.5 Pelimpahan Tanggung Jawab Pada Tiap Bagian

Tanggung jawab dari setiap bagian dari struktur organisasi Sistem yang terlihat dalam gambar 5.31 adalah sesuai dengan fungsi dan tugas dari tiap-tiap bagian Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.2.

Manajemen tanggung jawab juga dilakukan dengan pemberian user name dan password untuk masing-masing karyawan. Sehingga apabila dapat diketahui siapa yang bertanggung jawab atas sebuah kesalahan yang terjadi dalam sistem.

Tabel.5.2 Tanggung Jawab Tiap Bagian Sistem

Bagian dari Sistem	Limpahan Tanggung Jawab
Bagian Keanggotaan	Mengurusi permasalahan keanggotaan dari Sistem
Bagian Pengiriman	Mengurusi permasalahan pengiriman dari Sistem
Bagian Keuangan	Mengurusi permasalahan keuangan dari Sistem
Bagian Customer care & Pemasaran	Mengurusi permasalahan pemasaran dan pelayanan komunikasi anggota dengan Sistem
Bagian Maintenance / Technical	Mengurusi permasalahan kerusakan, maintenance dari Sistem dan keamanan dari Sistem.
Bagian HRD	Mengurusi permasalahan perekrutan, pemecatan, training dan pemrosesan data karyawan.
Bagian Administrasi	Mengurusi dokumen-dokumen dan data-data administrasi dari Sistem.
Pimpinan	Bertanggung jawab atas Sistem.

5.6.6 Pelimpahan Tugas Pada Tiap Bagian

Pembagian tugas dari tiap-tiap bagian dari struktur organisasi Sistem yang terlihat dalam gambar 5.31 adalah sesuai dengan fungsional Sistem yang didukungnya. Pembagian tugas dari tiap bagian organisasi adalah sebagai berikut;

- Bagian Keanggotaan:
 - Mengevaluasi data-data persyaratan keanggotaan.
 - Melakukan survey ke tempat calon anggota.

- Memberikan hasil survey calon anggota.
- Mengambil dokumen pendaftaran dalam bentuk hard copy dari calon anggota.
- Mensyahkan dan menghapus keanggotaan calon anggota.
- Melakukan dan mencabut blacklist terhadap anggota.

- Bagian Pengiriman :

- Mengawasi pengiriman produk kesehatan.
- Mensyahkan pengiriman produk kesehatan.
- Melakukan konsolidasi dengan pihak Partner.
- Memberikan peringatan pengiriman.

Sebagai tambahan apabila Sistem yang digunakan adalah sistem pelelangan yang pengirimannya dilakukan oleh pengelola Sistem, maka bagian pengiriman akan mendapat tugas tambahan yaitu;

- Melakukan pengiriman produk kesehatan, yaitu pengambilan produk kesehatan dari Produsen dikirim ke Konsumen.
- Dan memasukan bukti pengiriman yang telah dilakukan.

Dan tugas melakukan konsolidasi dengan pihak Partner dihapuskan, karena pihak Partner dianggap tidak ada.

- Bagian Costumer care & Pemasaran :

- Menangani pertanyaan atau keluhan dari anggota.
- Melakukan promosi dari Sistem.

- Bagian Maintenance/Technical :

- Melakukan back up data Sistem.
- Melakukan maintenance Sistem.
- Menjalankan tugas Administrator DB, Administrator Web, Administrator jaringan pada Sistem.
- Menangani kerusakan dari Sistem.
- Mengurusi Security dari Sistem.

- Bagian HRD :

- Melakukan *recruitment* karyawan Sitem.

- Memberlakukan training dan pelatihan pada karyawan Sistem.
- Melakukan pemecatan karyawan.
- Mengolah data personal karyawan.
- Bagian Keuangan :
 - Mengurusi pembayaran Sistem ke pihak luar.
 - Mengurusi pembayaran karyawan.
 - Mengawasi pembayaran pelayanan pelelangan.
 - Melayani pembelian voucher.
 - Membuat laporan keuangan Sistem.
 - Memberi peringatan pembayaran.
- Bagian Administrasi :
 - Mengurusi dokumen-dokumen administrasi dari Sistem.
 - Mengurusi dokumen-dokumen keanggotaan.
 - Mengurusi dokumen kerjasama dengan Partner.
 - Menurusi laporan-laporan dari tiap bagian Sistem.
- Pimpinan :
 - Bertindak sebagai pemilik Sistem.
 - Melakukan evaluasi dari Sistem.
 - Memberikan kebijakan-kebiakan Sistem.
 - Menjadi penanggung jawab dari Sistem.
 - Mengurusi manajemen tingkat eksekutif dari Sistem.

5.6.7 Assesment Personel Sistem :

Pada assesment personel Sistem akan dibahas tentang aspek kebutuhan sumberdaya personel dari tiap-tiap bagian. Pembebanan jumlah personel dan skill disesuaikan dengan fungsi dari tiap bagian yang diisi.

- Bagian Administrasi :
 - Skill khusus :
 - Memiliki baground pendidikan tentang bidang administrasi.
 - Mengenal komputer minimal *Microsoft Office* dan *Windows*.

- Familiar dengan website.
- Jumlah karyawan : 1 orang.
- Bagian Keuangan :
 - Skill khusus :
 - Memiliki background pendidikan tentang bidang akuntansi.
 - Mengenal komputer minimal *Microsoft Office* dan *Windows*.
 - Familiar dengan website.
 - Jumlah karyawan : 1 orang.
- Bagian HRD :
 - Skill khusus ;
 - Memiliki background pendidikan tentang bidang manajemen.
 - Mengenal komputer minimal *Microsoft Office* dan *Windows*.
 - Familiar dengan internet
 - Jumlah karyawan : 1 orang.
- Bagian Maintenance/Technical :
 - Skill khusus ;
 - Memiliki keahlian di bidang Administrasi Jaringan.
 - Memiliki keahlian di bidang Administrasi *Data Base*.
 - Memiliki keahlian di bidang Administrasi *Web service*.
 - Jumlah karyawan : 1 orang.
- Bagian Costumer care & Pemasaran :
 - Skill khusus ;
 - Memiliki keahlian di bidang pemasaran.
 - Memiliki tata perilaku yang baik.
 - Familiar dengan internet.
 - Jumlah karyawan : 2 orang
- Bagian Pengiriman :
 - Skill khusus ;
 - Familiar dengan internet.
 - Mengenal komputer minimal *Microsoft Office* dan *Windows*.
 - Jumlah karyawan : 1 orang.

- Apabila pengiriman dilakukan oleh pengelola Sistem maka jumlah karyawan bagian pengiriman akan bertambah. Pertambahan jumlah karyawan tentunya akan dipengaruhi dari cakupan wilayah pelayanan dari Sistem, semakin luas wilayah pelayanan maka pertambahan karyawan akan semakin banyak.
- Diambil contoh sebuah perusahaan jasa pengiriman ASPERINDO untuk bisa melayani seluruh wilayah di Indonesia ASPERINDO membutuhkan karyawan sebanyak 36.000 yang tersebar di 2000 kantor cabang ASPERINDO di seluruh bagian Indonesia.
- Maka diasumsikan oleh penulis untuk pertambahan karyawan sebesar 20 karyawan dan pelayanan yang dilakukan adalah meliputi Pulau Jawa dan Bali saja.
- Bagian Keanggotaan:
 - Skill khusus :
 - Mengenal komputer minimal *Microsoft Office* dan *Windows*.
 - Familiar dengan internet.
 - Jumlah karyawan :
 - 1 orang pengawas + surveyor (jumlah surveyor bergantung lingkup pelayanan Sistem). Untuk jumlah surveyor sementara ditetapkan 10 orang.

5.7 DESAIN INFRASTRUKTUR SISTEM

Desain infrastruktur dari Sistem ada dua bagian. Pertama adalah desain infrastruktur dari sisi website Sistem dan kedua adalah desain infrastruktur kantor representatif Sistem.

5.7.1 Desain Infrastruktur dari Sisi Website Sistem

Desain infrastruktur dari sisi website adalah kebutuhan dari hardware, software dan sistem jaringan yang diperlukan untuk penempatan server website Sistem, untuk diakses oleh para anggota dan oleh pengelola Sistem sendiri.

Untuk desain infrastruktur dari sisi website Sistem didesain oleh pihak webhosting sendiri, Sistem hanya dapat melakukan pemilihan terhadap paket-paket yang disediakan oleh pihak webhosting yang dianggap sesuai dengan kebutuhan Sistem. Secara garis besar kebutuhan akan infrastruktur atas pemilihan paket webhosting oleh Sistem dapat dilihat pada tabel 5.3.

Tabel. 5.3 Pemilihan paket web hosting Sitem

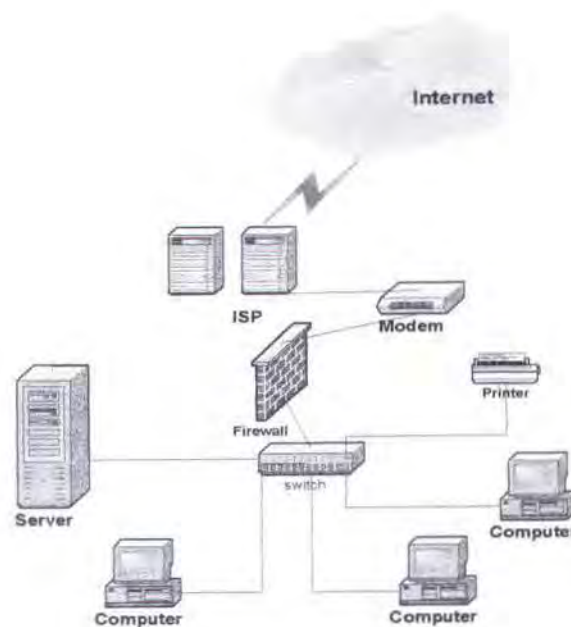
Jenis Infrastruktur	Kebutuhan Sistem
Software :	
Domain	Nama domain dengan akhiran .com
Web Server	Yang sesuai dengan script website Sistem
Aplikasi tambahan	<i>Control Panel upload data, email, statistic</i> pengunjung.
Hardware :	
<i>Space hardisk</i>	<i>Unlimited</i>
<i>Kapasitas transfer</i>	<i>Unlimited</i>
<i>Backup</i>	<i>Backup</i> tiap minggu dan tiap bulan.
Jaringan	Dengan stabilitas <i>server</i> dan <i>konektivitas</i> .
Fasilitas / fitur lain :	<i>Support</i> dan <i>technical assistant</i>

5.7.2 Desain Infrastruktur Kantor *Representatif* Sistem

Yang dimaksud dengan desain infrastruktur kantor *representatif* Sistem adalah kebutuhan dari hardware, software dan sistem jaringan yang diperlukan untuk melakukan koneksi ke internet dalam rangka untuk mengelola website Sistem. Desain infrastruktur dari kantor Sistem disusun dari beberapa bagian yaitu jaringan, *hardware*, dan *software*.

5.7.2.1 Desain Jaringan

Desain jaringan dari infrastruktur kantor *representatif* dari Sistem dapat dilihat pada gambar 5.32.



Gb.5.32 Jaringan Kantor Sistem

Topologi jaringan yang dipakai adalah Star yaitu semua komputer dan peralatan lain seperti printer,dll dihubungkan ke suatu hub atau switch. Dimana ada Sebuah *server* , beberapa *client* dan printer yang dihubungkan dalam jaringan.

5.7.2.2 Hardware

Kebutuhan yang diperlukan untuk membuat jaringan *Lan* dari jaringan kantor Sistem adalah :

- Komputer *server* ada satu buah.
- Komputer *client* ada 8 buah.
- Peralatan jaringan seperti *switch*, *fast ethernet card*, kabel *Utp*.
- Peralatan untuk koneksi internet seperti *modem*, *router-firewall*.
- Hardware tambahan lain seperti printer, yang diperlukan Sistem.
- Telepon *line* dan *faximile machine*.

Server untuk kepentingan *server* jaringan dan untuk *backup* data dari *server* webhosting. Komputer *client* untuk para karyawan pada tiap bagian dan pimpinan. Dengan perkiraan reduksi masing-masing hardware adalah:

- Komputer server dan client 10 tahun.
- Dan peralatan lainnya 5 tahun.

5.7.2.3 Software

Software yang dibutuhkan untuk mengelola jaringan kantor dan untuk mengelola website Sistem adalah :

- Website pelepasan, untuk menjalankan Sistem.
- Sistem operasi yang *support* pada jaringan yang ada dalam kantor, untuk kepentingan kantor. Dipakai *Microsoft Windows Server 2003* untuk server, *Microsoft Windows XP Professional* untuk *client* dan *Microsoft Office Standard 2003*.
- Website admin dari hosting, untuk keperluan manajemen *upload* website dan *backup* website.

5.8 KEAMANAN SISTEM

Keamanan Sistem didesain untuk mengatasi berbagai resiko dari dalam maupun dari luar yang mengancam kesetabilan dari jalanya Sistem. Dari hal tersebut maka dilakukan desain keamanan dari Sistem yang didesain merujuk pada ISO/IEC 17799.

Sumber dari manajemen resiko ada tiga hal yaitu, dari organisasi sendiri, resiko dari pihak lain yaitu Anggota dan Partner maupun pihak umum yang mengakses website Sistem, dan dari peraturan yang mengatur manajemen Sistem.

Desain keamanan yang dilakukan setelah mempertimbangkan sumber manajemen resiko adalah meliputi kemanan yang berifat fisik, keamanan yang berhubungan dengan orang atau user pengakses Sistem, keamanan dari data dan media, kemanan manajemen operasional Sistem, dan keamanan hukum.

5.8.1 Keamanan Fisik Sistem

Keamanan fisik dari Sistem dimaksudkan adalah pengamanan dari asset fisik Sistem mulai dari hardware sampai kantor dari Sistem. Pengamanan yang dilakukan oleh Sistem meliputi;

- Pemilihan gedung kantor Sistem yang aman, dalam artian jarang terjadi bencana alam, kerusakan, dll.

- Untuk hardware telah dilakukan backup data hardware yang ada pada web hosting dan kantor. Jadi apabila hardware yang ada di webhosting bermasalah Sistem masih memiliki data yang tersimpan pada hardware yang ada di kantor.
- Pengamanan hardware dalam kantor dengan menjauhkannya dari bahan mudah terbakar, tempat basah, penghindaran dari serangga maupun hewan perusak seperti tikus, dll.
- Pengamanan dari kantor Sistem dengan pengamanan oleh personel keamanan.
- Pemilihan produk hardware yang dibeli sesuai standart yang berlaku, dalam artian tidak murahan, tidak mahal tetapi berkualitas.
- Untuk keamanan personel maka pada kantor sistem disediakan peralatan penyelamatan. Misal untuk kebakaran, banjir, dll.
- Dilakukan maintenance untuk hardware kantor tiap kurun waktu tertentu.

5.8.2 Keamanan Orang atau User Pengakses Sistem

Desain keamanan yang berhubungan dengan user pengakses Sistem adalah meliputi :

- Penggunaan sistem login, dimana setiap pengakses dari Sistem harus melakukan login sebelum melakukan aktifitas pada Sistem. Hal ini juga digunakan untuk pencatatan setiap aktifitas dilakukan oleh siapa.
- Pembagian hak akses untuk setiap user mulai dari Anggota, partner sampai pada Admin dan pemilik. Sehingga setiap user tidak dapat melakukan tindakan seenaknya hanya sebatas hak aksesnya. Dan dapat diketahui tanggung jawab dari setiap user atas akses yang dilakukan.
- Pembagian tugas, tanggung jawab dan kewenangan dari masing-masing user pengakses Sistem.

5.8.3 Keamanan Dari Data dan Media

Desain keamanan dari data dan media Sistem adalah meliputi :

- Penggunaan Software bersertifikasi Microsoft sebagai standart software Sistem dan linux untuk kantor Sistem.
- Penggunaan software pengamana Sistem seperti antivirus, firewall, , linux, dll.
- Pengamanan komunikasi antar user dari Sistem, misal saat pemasukan data ada pengecekan data dari virus dan lainnya.
- Penggunaan enkripsi standart seperti kriptografi dan lainnya sehingga sistem login dan data tidak dapat dibobol dengan mudah.
- Penggunaan media penyimpanan yang tidak mudah rusak dan adanya backup dari media penyimpanan yang rutin tiap waktu tertentu.
- Dilakukan maintenance dari data dan media yang digunakan Sistem.

5.8.4 Kemanan Manajemen Operasional Sistem

Desain kemanan manajemen operasional Sisem, meliputi prosedur operasional dari jalanya Sistem dan prosedur penanganan Sistem setelah terjadinya penyerangan atau kerusakan dari Sistem.

Prosedur operasional dari jalanya sistem ;

- Dibuatnya kebijakan dari Sistem yang mengatur jalanya Sistem, seperti kebijakan keanggotaan, kebijakan pengiriman, pembayaran, sistem voucher, dll.
- Dibuatnya peraturan Sistem yang mengatur jalanya Sistem, seperti peraturan umum, peraturan pembayaran, peraturan pelelangan, peraturan voucher, dll.
- Dilakukan training bagi karyawan dan tutorial bagi Anggota.
- Disediaknya costumer service Sistem yang siap membantu secara online pada website Sistem. Untuk menghindari kesalahan dari Anggota saat melakukan aktifitas pada website Sistem.

Prosedur penanganan Sistem setelah kerusakan dari Sistem;

- Dibuatnya peraturan force majeure atau peraturan yang mengatur keadaan memaksa dari Sistem, yang secara detil dibahas disana.
- Untuk kerusakan yang terjadi pada webhosting maka data yang digunakan diambil dari backup terakhir yang dilakukan oleh kantor Sistem.
- Bila kerusakan terjadi pada kantor Sistem maka kegiatan sementara ditunda sampai kantor aktif kembali.
- Saat website Sistem mati atau rusak , semua aktifitas website Sistem ditunda dan yang masih dalam proses digagalkan, menunggu pengumuman dari Sistem. Dan untuk informasi lanjut akan diberikan Sistem melalui email, fax surat dan lainnya yang memungkinkan pada Anggota.

5.8.5 Keamanan hukum

Untuk memperkuat keamanan Sistem dari sisi sosial hukum dilakukan pengamanan secara hukum. Bentuk pengamanan secara hukum meliputi;

- Dibuatnya perjanjian persetujuan antar pihak dalam Sistem, yang mengikat pihak-pihak yang menyetujuinya.
- Dibuatnya surat kuasa dan surat jual beli pada Sistem.
- Adanya peraturan Sistem.

BAB VI

UJI KELAYAKAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas tentang uji kelayakan yang dilakukan pada Sistem yang telah di desain. Uji kelayakan yang dilakukan meliputi uji kelayakan hukum, uji kelayakan teknik, uji kelayakan ekonomi dan uji kelayakan sosial.

6.1 UJI KELAYAKAN EKONOMI

Uji kelayakan ekonomi adalah proses menganalisa kelayakan dari Sistem yang akan dikembangkan dilihat dari sudut pandang bidang ekonomi.

Isu yang dibawa oleh uji kelayakan ekonomi adalah “Haruskah kita membangun Sistem tersebut?”. Dan “alternatif Sistem manakah yang dipilih, Sistem dengan pengiriman dilakukan sendiri atau bekerjasama dengan Partner?”. Pertanyaan tersebut berlatar belakang pada kenyataan apabila Sistem dibuat apakah akan menguntungkan atau malah akan merugikan.

Untuk melakukan uji kelayakan ekonomi digunakan metode *cost benefit analysis* dengan menggunakan *simple Return on Investment worksheet*. Pada uji kelayakan ekonomi menggunakan *simple Return on Investment worksheet* dari kedua alternatif Sistem, perbedaan yang mendasar antara kedua alternatif adalah ada dan tidaknya karyawan yang bertugas untuk mengirimkan barang. Hal ini hanya berpengaruh pada biaya operasional Sistem yang disini disebut *on going expense* dan *tangible benefit* Sistem. Jadi perbedaan dari pada penghitungan ROI dari dua alternatif tersebut ada pada *ongoing expense* dan *tangible benefit* Sistem. Untuk lebih detilnya dapat dilihat pada bagian selanjutnya pada bab ini.

6.1.1 *Development cost*

Development cost adalah biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan dan pengimplementasian Sistem. Biaya *development cost* untuk kedua alternatif Sistem yaitu Sistem dengan pengiriman dilakukan Partner dan Sistem dengan pengiriman dilakukan sendiri adalah sama.

- *Development cost* yang dikeluarkan oleh Sistem :

○ **Development effort :**

▪ **Pembuatan Website pelelangan Sistem**

- Asumsi biaya kerja untuk 1 hari dihitung dari standart upah atau gaji *programer full time* satu bulan dibagi 30. Dengan asumsi standart gaji seorang *programer* diambil dari besar gaji yang diberikan oleh sebuah *software house*, diambil contoh *software house* IAO. Maka biaya untuk tiap satu hari kerja pembuatan website untuk seorang *programer* tetap kurang lebih adalah $\text{Rp.1.500.000,-} / 30 = \text{Rp.50.000,-}$
- Untuk menghitung tugas atau pekerjaan pembuatan website digunakan penghitungan *use case*, maksudnya adalah biaya pembuatan website dihitung dari penyelesaian pengerjaan *use case* yang ada untuk diimplementasikan dalam bentuk website. Dari penghitungan pengerjaan *use case* didapatkan jumlah waktu pengerjaan atau lama pengerjaan, jumlah waktu tersebut yang akan dihitung biayanya. Untuk jelasnya dapat dilihat perhitungan berikut;
 - Jumlah *use case* yang ada dalam Sistem:
 - Untuk *use case* Sistem Keanggotaan ada 12.
 - Untuk *use case* Sistem Lel Beli ada 16.
 - Untuk *use case* Sistem Lel Jual ada 16.
 - Untuk *use case* Sistem Komunikasi ada 3.
 - Untuk *use case* Sistem Pembayaran Lelang ada 6.
 - Untuk *use case* Sistem Pengiriman ada 7.
 - Untuk *use case* Sistem Pelaporan ada 4.
 - Untuk *use case* Sistem Maintain Data Sistem ada 2.

Total jumlah *use case* yang ada adalah 66 *use case*.
 - Asumsi pengerjaan dari *use case*, untuk satu orang *programer* dengan tingkat senior diasumsikan mampu mengerjakan 1 buah *use case* dalam 1 hari.

- Apabila pengerjaan Sistem dikerjakan oleh programmer senior maka jumlah hari yang diperlukan untuk pembuatan website dapat dihitung sebagai berikut:

Untuk 1 orang programmer = $66/1 = 66$ hari

Jadi biaya pembuatan website secara total adalah :

Gaji programmer perhari * jumlah hari yang diperlukan untuk pengerjaan = $\text{Rp.}50.000,- * 66 = \text{Rp}3.300.000,-$

▪ **Pembuatan *setting hardware* dan jaringan pada kantor Sistem**

Untuk biaya pembuatan setting hardware dan jaringan digunakan perhitungan sebagai berikut ;

- Asumsi biaya setting untuk 1 buah komputer server : $\text{Rp.}500.000,-$

- Asumsi biaya setting untuk 1 buah komputer client : $\text{Rp.}100.000,-$

Maka untuk 8 buah komputer = $8 * \text{Rp.}100.000,- = \text{Rp.}800.000,-$

- Asumsi biaya setting untuk *router-firewall* : $\text{Rp.}500.000,-$

- Asumsi biaya pemasangan untuk jaringan *Lan* per *node* atau untuk satu *switch* : $\text{Rp.}300.000,-$

Jadi biaya *setting hardware* dan jaringan untuk kantor Sistem

= $\text{Rp.}500.000,- + \text{Rp.}800.000,- + \text{Rp.}200.000,- +$

$\text{Rp.}500.000,-$

= $\text{Rp.}2.000.000,-$

Total biaya *Development effort* = $\text{Rp.}4.422.000,- + \text{Rp.}2.000.000,-$

= $\text{Rp.}6.422.000,-$

○ ***New hardware***

- Sebagai referensi harga *hardware* komputer adalah website penjualan *hardware* dan *software* komputer Bhinneka.com dan ebelsoft.com.
- Sesuai dengan BabV pada desain *infrastruktur* Sistem maka hardware yang dibutuhkan adalah :
 - Harga 1 buah komputer server : $\text{Rp.}10.250.000,-$

Dengan spesifikasi *IBM xSeries 206-I6S Pentium4 520, 1GB DDR400 ECC, 80GB HDD SATA, 48x CD, ATI Radeon 7000 16MB, GbE NIC, Tower Case 340W.*

- Harga 8 buah komputer @Rp.2.300.000,- : Rp.18.400.000,-
Dengan spesifikasi client dengan spesifikasi PC Pentium III ,
- Harga 1 buah printer : Rp.1.860.000,-
Dengan spesifikasi *HP OfficeJet 4255 ,Multifunction Printer.*
- Harga 1 buah switch : Rp.470.000,-,
Dengan spesifikasi *DLINK DES1016D Switch 16 UTP 10/100 Mbps.*
- Harga 1 buah modem : Rp.305.000,-
Dengan spesifikasi *PROLINK Modem External Tornado, V.92/V.90 56Kbps, Drivers support Windows 98SE/ME/2000/XP/Linux/MAC*
- Harga 1 buah PC Pentium III OS Linux untuk *router-firewall* : Rp.2.300.000,-
- Harga kabel Utp dengan asumsi kebutuhan kabel Utp jaringan kantor adalah 80m : @Rp.2.500*80= Rp.200.000,-

Total biaya hardware baru = Rp.33.785.000,-

○ ***New (purchased) software :***

- Sebagai referensi harga *Software* komputer adalah website penjualan *hardware* dan *software* komputer Bhinneka.com dan ebelsoft.com.
- Sesuai dengan BabV pada desain *infrastruktur* Sistem maka *Software* yang dibutuhkan adalah :

- *Microsoft Windows server Std 2003* : Rp.9.025.000,-
- *Microsoft Windows XP Professional* : Rp. 2.945.000,-
- *Microsoft Office Standard 2003* : Rp.3.467.000,-

Total biaya pembelian software = Rp.15.437.000,-

○ ***User Training :***

- Biaya training diberikan pada karyawan untuk menggunakan website Sistem dan menjalankan operasioanal Sistem.

- Asumsi biaya training karyawan untuk penggunaan website Sistem diberikan oleh pengembang website dengan biaya tambahan sebesar Rp.2.000.000,-.

- Dan asumsi biaya untuk training menjalankan Sistem sebesar Rp.2.000.000,-

Total biaya training adalah Rp.4.000.000,-

○ **Other :**

- Biaya telepon *line* Rp 500.000,-

- Biaya pendaftaran untuk melakukan koneksi ke internet pada Radnet Rp.1.200.000,-

- Biaya *maintenance* dari website sistem untuk pengembang Rp1.000.000,-

Total biaya tambahan Rp.2.700.000,-

Dari keseluruhan biaya-biaya *development* dapat dibuat tabel pada tabel

6.1

Tabel.6.1 *Development Cost* Sistem

	Tahun 1
A. <i>Development Cost</i>	Rp3.300.000,-
B. <i>New Hardware</i>	Rp.33.785.000,-
C. <i>New (Purchased) Software</i>	Rp.15.437.000,-
D. <i>User Training</i>	Rp.4.000.000
E. <i>Other</i>	Rp.2.700.000,-
Total	Rp.59.222.000,-

6.1.2 ***Ongoing expense***

Ongoing expense adalah biaya-biaya yang harus dikeluarkan untuk kepentingan operasional dari Sistem atau disebut juga *operational cost*. Pada kedua alternatif Sistem yang dikembangkan yaitu Sistem dengan pengiriman dilakukan sendiri dan Sistem dengan pengiriman dilakukan oleh pihak Partner berpengaruh pada jumlah karyawan dan biaya transportasi dari kedua Sistem. Sehingga perhitungan dari *ongoing expense* dari kedua alternatif adalah sama

kecuali untuk gaji karyawan dan biaya transportasi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada perhitungan berikut.

- *Outgoing expense* yang dikelurakan oleh Sistem :

○ *Application software maintenance*

- Untuk maintenance per tahun diasumsikan : Rp 500.000,-

○ *Incremental data storage required* :

- Untuk maintenance per tahun diasumsikan Rp. 150.000,-

○ *Incremental communications (lines, message, etc)*

- Biaya koneksi ke internet dan telephon :

- Harga diambil dari Radnet.net
- Biaya paket koneksi keinternet sesuai dengan kebutuhan sistem untuk selalu koneksi ke internet.
- Dipilih paket *CORPORATE/LAN Internet, Lan dial unlimited*
- Biaya per bulan Rp.1.800.000,-
- Biaya selama satu tahun $12 * \text{Rp.1.800.000,-} = \text{Rp.21.600.000,-}$

○ *Hardware Reduction* :

Hardware Reduction dapat dihitung sebagai berikut. Sesuai dengan desain Sistem yang menyatakan perkiraan kemampuan bertahan dari hardware yang dimiliki adalah ;

- Komputer *server* , *client* dan komputer untuk *router* 10 tahun.
- Dan peralatan lainnya 5 tahun.

Maka dapat dihitung biaya reduksi untuk hardware adalah :

- Komputer *server* , *client* dan komputer untuk *router*:

- Harga beli komputer server : Rp.10.250.000,-

- Harga beli komputer client dan untuk router

@Rp.2.300.000,- = $9 * \text{Rp. 2.300.000,-} = \text{Rp.20.700.000,-}$

Total biaya pembelian untuk server, client dan router Rp. 30.950.000,-

Maka biaya reduksi per tahunnya adalah :

$$\text{Rp.30.950.000,-} / 10 = \text{Rp. 3.095.000,-}$$

- Hardware lain :

Harga pembelian *hardware* lain ;

- Printer Rp.1.860.000,-
- Switch Rp. 470.000,-
- Modem Rp. 305.000,-
- Kabel Rp. 200.000,-

Total biaya pembelian *hardware* lain Rp. 2.835.000,-

Maka biaya reduksi per tahunnya adalah :

$$\text{Rp. 2.835.000,-} / 5 = \text{Rp. 567.000,-}$$

Jadi total biaya reduksi hardware per tahun adalah :

$$\text{Rp. 3.095.000,-} + \text{Rp.567.000,-} = \text{Rp 3.662.000,-}$$

- **Labour :**

- Diasumsikan gaji karyawan pada tiap bagian dan perseorangan adalah sama, kecuali untuk karyawan surveyor lebih rendah dan jangka waktu kenaikan gaji adalah tiap 2 tahun. Gaji dari karyawan adalah :

- Karyawan pada tiap bagian Rp.2.000.000,-
- Karyawan surveyor dan pengiriman Rp.1.500.000,-

Kenaikan tiap 2 tahun sebesar Rp.200.000,-

Jadi tahun ke 3 Gaji karyawan menjadi ;

- Karyawan pada tiap bagian Rp.2.200.000,-
- Karyawan surveyor dan pengiriman Rp.1.700.000,-

Jadi tahun ke 5 Gaji karyawan menjadi ;

- Karyawan pada tiap bagian Rp.2.400.000,-
- Karyawan surveyor dan pengiriman Rp.1.900.000,-

- Pengeluaran gaji per tahun untuk Sistem dengan pengiriman dilakukan pihak Partner biaya yang dikeluarkan adalah (jumlah karyawan sesuai pada desain organisasi pada Bab V) = gaji karyawan bagian + gaji karyawan surveyor .

- Gaji untuk tahun ke 1 sampai tahun ke 2

$$(Rp.2.000.000 * 12 * 9) + (Rp.1.500.000,-*12*10) = \\ Rp.216.000.000,- + Rp 180.000.000,- = Rp.396.000.000,-$$

- Gaji untuk tahun ke 3 sampai tahun ke 4

$$(Rp.2.200.000 * 12 * 9) + (Rp.1.700.000,-*12*10) = \\ Rp.237.600.000,- + Rp 204.000.000,- = Rp.441.600.000,-$$

- Gaji untuk tahun ke 5

$$(Rp.2.400.000 * 12 * 9) + (Rp.1.900.000,-*12*10) = \\ Rp.259.200.000,- + Rp 228.000.000,- = Rp.487.200.000,-$$

- Pengeluaran gaji per tahun untuk Sistem dengan pengiriman dilakukan pihak Sistem biaya yang dikeluarkan adalah (jumlah karyawan sesuai pada desain organisasi pada Bab V) = gaji karyawan bagian + gaji karyawan surveyor + gaji karyawan pengiriman.

- Gaji untuk tahun ke 1 sampai tahun ke 2

$$(Rp.2.000.000 * 12 * 9) + (Rp.1.500.000,-*12*30) = \\ Rp.216.000.000,- + Rp 540.000.000,- = Rp.756.000.000,-$$

- Gaji untuk tahun ke 3 sampai tahun ke 4

$$(Rp.2.200.000 * 12 * 9) + (Rp.1.700.000,-*12*30) = \\ Rp.237.600.000,- + Rp 612.000.000,- = Rp.849.600.000,-$$

- Gaji untuk tahun ke 5

$$(Rp.2.400.000 * 12 * 9) + (Rp.1.900.000,-*12*30) = \\ Rp.259.200.000,- + Rp 684.000.000,- = Rp.943.200.000,-$$

○ *Transportasi :*

- Untuk alternatif Sistem dengan pengiriman dilakukan oleh Partner, maka biaya transportasi jelas lebih kecil dibanding dengan alternatif Sistem dengan pengiriman dilakukan sendiri.
- Adapun biaya transportasi dihitung dari perbandingan jumlah jarak yang ditempuh selama satu tahun dibanding dengan harga bahan bakar bensin.

- Dengan perbandingan 1lt bensin harga Rp 5.000,- mampu menempuh 25 km (untuk mobil).
- Untuk alternatif Sistem dengan pengiriman dilakukan oleh Partner, diasumsikan jika rata-rata perhari 5 km maka pertahun menempuh jarak $5 \times 30 \times 12 = 1800$ km. Sehingga biaya transportasi adalah = $(1800/25) \times \text{Rp.}5000,- = \text{Rp.}360.000,-$
- Untuk alternatif Sistem dengan pengiriman dilakukan sendiri oleh pengelola sistem yaitu pada bagian pengiriman. Jika diasumsikan rata-rata perhari 100 km, maka dalam satu tahun menempuh jarak $100 \times 30 \times 12 = 36000$ km. Sehingga biaya transportasi adalah = $(36000/25) \times \text{Rp.}5000,- = \text{Rp } 7.200.000,-$

○ **Other :**

- Harga diambil dari website online MasterWeb.com
- Biaya sewa paket web hosting sesuai dengan desain infrastruktur sistem adalah : dipilih paket platinum biaya per bulan Rp.1.950.000,-

Biaya selama 1 tahun = $12 \times \text{Rp.}1.950.000,- = \text{Rp } 23.400.000,-$

Dari total keseluruhan biaya *Ongoing expense* dapat dilihat pada tabel 6.2a adalah tabel *Ongoing expense* dari alternatif Sistem dengan pengiriman dilakukan oleh Partner dan pada tabel 6.2b adalah tabel *Ongoing expense* dari alternatif Sistem dengan pengiriman dilakukan Sistem sendiri.

Tabel.6.2a *On-going expense* Pengiriman Oleh Partner

Variabel Biaya	Tahun (Rp)		
	ke 1- ke 2	ke 3 - ke 4	ke 5
Application software maintenance	500,000	500,000	500,000
Incremental data storage required	150,000	150,000	150,000
Incremental communications (Internet, lines, message,etc)	21,600,000	21,600,000	21,600,000
Hardware reduction	3,662,000	3,662,000	3,662,000
Labour	396,000,000	441,600,000	487,200,000
Transportasi	360,000	360,000	360,000
Other: (biaya Webhosting)	23,400,000	23,400,000	23,400,000
Total	445,672,000	491,272,000	536,872,000

Tabel.6.2b *On-going expense* Pengiriman Oleh Sistem

Variabel Biaya	Tahun (Rp)		
	ke 1- ke 2	ke 3 - ke 4	ke 5
Application software maintenance	500,000	500,000	500,000
Incremental data storage required	150,000	150,000	150,000
Incremental communications (Internet, lines, message,etc)	21,600,000	21,600,000	21,600,000
Hardware reduction	3,662,000	3,662,000	3,662,000
Labour	756,000,000	849,600,000	943,200,000
Transportasi	360,000	360,000	360,000
Other: (biaya Webhosting)	23,400,000	23,400,000	23,400,000
Total	805,672,000	899,272,000	992,872,000

6.1.3 *Tangible Benefit* Sistem

Tangible benefit adalah keuntungan dari Sistem yang diperoleh atas jasa pelayanan pelanggan yang dilakukan.

Sesuai dengan kebijakan dan peraturan pembayaran dari Sistem yang mengatur tentang tarif dari pelayanan pelanggan dapat dilihat pada tabel 6.3.

Tabel.6.3 Tarif biaya Pelayanan Pelelangan Sistem

Klasifikasi	Harga Penutupan	Biaya Yang Dikenakan
-	Barang tak terjual atau tak ada pemenang	Tidak ada biaya
A	Rp.1 - Rp.1.000.000	2% dari harga penutupan
B	Rp.1.000.001 - Rp.10.000.000	3% dari harga penutupan
C	Rp.10.000.001 - Rp.50.000.000	4% dari harga penutupan
D	Rp.50.000.001 - Rp.100.000.000	5% dari harga penutupan
E	Lebih dari Rp.100.000.000	6% dari harga penutupan

Dari tabel 6.3 diperoleh informasi bahwa Sistem akan memperoleh pendapatan apabila ada pelemparan pelelangan dan pelelangan tersebut berhasil. Dengan mengasumsikan jumlah pelemparan dan besar harga penutupan pada tiap tahunnya maka dapat dihitung pendapatan dari Sistem.

Untuk penghitungan perkiraan pelelangan yang berhasil dilakukan pada Sistem diperlukan data jumlah Konsumen yang ada dalam cakupan wilayah pelayanan Sistem, yaitu Jawa dan Bali. Data diambil dari www.pdpersi.co.id hasilnya dapat dilihat pada tabel 6.4.

Tabel 6.4 Jumlah Konsumen dan Produsen

Wilayah	Rumah Sakit	Apotek	Klinik	PBF
Yogyakarta	29	91		17
Jawa Barat	99	450		101
Jawa Timur	145	264		125
Jawa Tengah	117	311		129
DKI Jakarta	88	511	131	238
Banten	23	56		4
Bali	29	84		40
TOTAL	530	1767	131	654

Dari data diatas didapatkan jumlah total Konsumen dan Produsen dalam wilayah pelayanan Sistem. Kemudian dari jumlah Konsumen tersebut diperkirakan jumlah yang akan melakukan ikut pelelangan. Perkiraan dilakukan dua macam, perkiraan dengan pertumbuhan Optimis dan perkiraan dengan pertumbuhan Pesimis. Yaitu sbb;

- Pertumbuhan Optimis : 5% per tahun
- Pertumbuhan Pesimis : 1% per tahun

Sedangkan untuk transaksi pelelangan sendiri diasumsikan tiap Konsumen tiap tahun melakukan transaksi 6 kali atau tiap 2 bulan sekali. Maka didapatkan tabel perkiraan transaksi pelelangan berhasil seperti pada tabel 6.5 dan 6.6 yang dilengkapi pula asumsi pembagian prosentase tiap klasifikasi pelelangan pada Sistem.

Tabel 6.5 Transaksi Pelelangan Berhasil Optimis

Transaksi Pelelangan Berhasil (Optimis)						
Tahun	1	2	3	4	5	
% Pertumbuhan	5%	10%	15%	20%	25%	
Jumlah Konsumen	121	243	364	486	607	
Jumlah Transaksi Konsumen pertahun	728	1457	2185	2914	3642	
Klasifikasi	% Transaksi					
A	30%	219	437	656	874	1093
B	25%	182	364	546	728	911
C	20%	146	291	437	583	728
D	15%	109	219	328	437	546
E	10%	73	146	219	291	364

Tabel 6.6 Transaksi Pelelangan Berhasil Pesimis

Transaksi Pesimis						
Tahun	1	2	3	4	5	
% Pertumbuhan	1%	2%	3%	4%	5%	
Jumlah Konsumen	24	49	73	97	121	
Jumlah Transaksi Konsumen pertahun	146	291	437	583	728	
Klasifikasi	% Transaksi					
A	30%	44	87	131	175	219
B	25%	36	73	109	146	182
C	20%	29	58	87	117	146
D	15%	22	44	66	87	109
E	10%	15	29	44	58	73

Dari data pada tabel 6.3, tabel 6.5 dan tabel 6.6 tersebut maka didapatkan taksiran pendapatan yang akan diperoleh Sistem untuk lima tahun kedepan. Yang dihitung dengan Asumsi harga penutupan adalah harga tertinggi dari klasifikasi kecuali klasifikasi E diambil nilai Rp.200.000.000,-.

Untuk melakukan perhitungan digunakan rumus :

Pendapatan per tahun = total penjumlah dari (Jumlah transaksi berhasil tiap klasifikasi * % tiap klasifikasi * % biaya pelayanan tiap klasifikasi).

Maka dilakukan perhitungan pendapatan Sistem per tahun untuk transaksi pelelangan dengan pertumbuhan optimis adalah:

- Untuk tahun ke 1

- Klasifikasi A : $2\% \times \text{Rp.}1.000.000,- \times 219 = \text{Rp.} 4370400$
- Klasifikasi B : $3\% \times \text{Rp.}10.000.000,- \times 182 = \text{Rp.} 54630000$
- Klasifikasi C : $4\% \times \text{Rp.}50.000.000,- \times 146 = \text{Rp.} 291360000$
- Klasifikasi D : $5\% \times \text{Rp.}100.000.00,- \times 109 = \text{Rp.} 546300000$
- Klasifikasi E : $6\% \times \text{Rp.}200.000.000,- \times 73 = \text{Rp.} 874080000$

Total pendapatan tahun ke 1 Rp 1770740400

Dan seterusnya untuk tahun berikutnya, yang kemudian dapat dilihat hasil totalnya pada tabel 6.7.

Tabel 6.7. Pendapatan Sistem Optimis

Klasifikasi	Tahun				
	1	2	3	4	5
A	4370400	8740800	13111200	17481600	21852000
B	54630000	109260000	163890000	218520000	273150000
C	291360000	582720000	874080000	1165440000	1456800000
D	546300000	1092600000	1638900000	2185200000	2731500000
E	874080000	1748160000	2622240000	3496320000	4370400000
Total	1770740400	3541480800	5312221200	7082961600	8853702000

Dan perhitungan pendapatan Sistem per tahun untuk transaksi pelelangan dengan pertumbuhan pesimis adalah:

- Untuk tahun ke 1

- Klasifikasi A : $2\% \times \text{Rp.}1.000.000,- \times 44 = \text{Rp.} 874080$
- Klasifikasi B : $3\% \times \text{Rp.}10.000.000,- \times 36 = \text{Rp.} 10926000$
- Klasifikasi C : $4\% \times \text{Rp.}50.000.000,- \times 29 = \text{Rp.} 58272000$
- Klasifikasi D : $5\% \times \text{Rp.}100.000.00,- \times 22 = \text{Rp.} 109260000$
- Klasifikasi E : $6\% \times \text{Rp.}200.000.000,- \times 15 = \text{Rp.} 174816000$

Total pendapatan tahun ke 1 Rp 354148080

Dan seterusnya untuk tahun berikutnya, yang kemudian dapat dilihat hasil totalnya pada tabel 6.8.

Tabel 6.8. Pendapatan Sistem Pesimis

Klasifikasi	Tahun				
	1	2	3	4	5
A	874080	1748160	2622240	3496320	4370400
B	10926000	21852000	32778000	43704000	54630000
C	58272000	116544000	174816000	233088000	291360000
D	109260000	218520000	327780000	437040000	546300000
E	174816000	349632000	524448000	699264000	874080000
Total	354148080	708296160	1062444240	1416592320	1770740400

- Pada Sistem dengan pengiriman dilakukan oleh Partner maka pendapatan yang didapat adalah seperti pada tabel 6.7 dan 6.8.
- Sedang pada Sistem dengan pengiriman dilakukan dengan bagian pengiriman Sistem atau oleh Sistem sendiri maka pendapatan ditambah biaya pengiriman. Besar biaya pengiriman adalah besar biaya yang diberikan atas jasa pengiriman yang dilakukan.
 - Perhitunganya diasumsikan dihitung dari selisih biaya transportasi pertahun alternatif Sistem pengiriman oleh Sistem sendiri dikurangi biaya transportasi perthun alternatif Sistem pengirian oleh Partner.
 - Maka didapat pertambahan pendapatan pengiriman Sistem untuk tiap tahun dari alternatif Sistem dengan pengiriman sendiri adalah :
 $\text{Rp.7.200.000} - \text{Rp. 360.000} = \text{Rp.6.840.000,-}$
 - Jadi pendapatan alternatif Sistem dengan pengiriman oleh Sistem sendiri adalah seperti pada tabel 6.7 dan 6.8 tetapi ditambah Rp.6.840.000,-

6.1.4 Perhitungan RoI dari Sistem

Hasil perhitungan dari *development cost*, *ongoing expense* dan *tangible benefit* Sistem dapat dimasukkan kedalam *simple Return on Investment worksheet*. Yang mana dari worksheet tersebut dapat diambil sebagai kesimpulan dari uji kelayakan ekonomi Sistem. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 6.1 dan gambar 6.2.

Pada alternatif Sistem dengan pengiriman dilakukan oleh pihak Partner hasil perhitungan *simple Return on Investment* dapat dilihat pada gambar 6.1a dan gambar 6.1b.

A. Net Investment Required (dari Development Cost worksheet)						59222000
B. Pendapatan atau pemasukan Sistem dalam periode 5 tahun						Total
	Years					
	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4	Year 5	
Net economic benefit	1770740400	3541480800	5312221200	7082961600	8853702000	
Operating Cost Reduction	0	0	0	0	0	0
= Pre-tax income	1770740400	3541480800	5312221200	7082961600	8853702000	
(--) On-going expense	445672000	445672000	491272000	491272000	536872000	
= Net cash Flow	1325068400	3095808800	4820949200	6591689600	8316830000	24150346000
C. Simple ROI	= 81.56					

Gambar 6.1a *simple Return on Investment worksheet* Sistem Optimis

A. Net Investment Required (dari Development Cost worksheet)						59222000
B. Pendapatan atau pemasukan Sistem dalam periode 5 tahun						Total
	Years					
	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4	Year 5	
Net economic benefit	354148080	708296160	1062444240	1416592320	1770740400	
Operating Cost Reduction	0	0	0	0	0	0
= Pre-tax income	354148080	708296160	1062444240	1416592320	1770740400	
(--) On-going expense	445672000	445672000	491272000	491272000	536872000	
= Net cash Flow	-91523920	262624160	571172240	925320320	1233868400	2901461200
C. Simple ROI	= 9.80					

Gambar 6.1a *simple Return on Investment worksheet* Sistem Pesimis

Sedang untuk alternatif Sistem dengan pengiriman dilakukan oleh pihak Sistem sendiri yaitu bagian pengiriman hasil perhitungan *simple Return on Investment* dapat dilihat pada gambar 6.2a dan gambar 6.2b.



A. Net Investment Required (dari Development Cost worksheet)						59222000
B. Pendapatan atau pemasukan Sistem dalam periode 5 tahun						Total
	Years					
	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4	Year 5	
Net economic benefit	1777580400	3548320800	5319061200	7089801600	8860542000	
Operating Cost Reduction	0	0	0	0	0	
= Pre-tax income	1777580400	3548320800	5319061200	7089801600	8860542000	
(--) On-going expense	805672000	805672000	899272000	899272000	992872000	
= Net cash Flow	971908400	2742648800	4419789200	6190529600	7867670000	22192546000
C. Simple ROI	= 74.95					

Gambar.6.2a *simple Return on Investment worksheet* Sistem Optimis

A. Net Investment Required (dari Development Cost worksheet)						59222000
B. Pendapatan atau pemasukan Sistem dalam periode 5 tahun						Total
	Years					
	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4	Year 5	
Net economic benefit	360988080	715136160	1069284240	1423432320	1777580400	
Operating Cost Reduction	0	0	0	0	0	
= Pre-tax income	360988080	715136160	1069284240	1423432320	1777580400	
(--) On-going expense	805672000	805672000	899272000	899272000	992872000	
= Net cash Flow	-444683920	-90535840	170012240	524160320	784708400	943661200
C. Simple ROI	= 3.19					

Gambar.6.2a *simple Return on Investment worksheet* Sistem Pesimis

Dari perhitungan ROI dapat dilihat bahwa dari dua alternatif Sistem yang akan dikembangkan didapatkan nilai ROI yang berbeda. Untuk Sistem dengan pengiriman dilakukan oleh Partner memiliki nilai ROI yang lebih besar dari pada Sistem yang pengirimannya dilakukan sendiri. Dan nilai ROI menunjukkan angka positif yang berarti dalam lima tahun Sistem sudah mampu memberikan keuntungan bagi pemiliknya.

6.2 UJI KELAYAKAN SOSIAL

Uji kelayakan hukum adalah proses menganalisa kelayakan dari Sistem yang akan dikembangkan dilihat dari sudut pandang hukum.

Isu yang dibawa oleh uji kelayakan sosial adalah “Bila Sistem benar-benar dibangun maukan pihak calon anggota (Produsen dan Konsumen) bergabung dengan Sistem?”

6.2.1 Cara Melakukan Uji Kelayakan Sosial

Untuk melaksanakan uji kelayakan sosial maka diperlukan pengumpulan opini dari para calon anggota, tentang kemungkinan untuk bergabung dengan Sistem yang akan dikembangkan. Maka diperlukan teknik untuk mengumpulkan opini dari banyak pihak atau sekumpulan orang. Untuk itu digunakan metode quisioner untuk melakukan uji kelayakan sosial Sistem.

6.2.2 Partisipan Dari Quisioner Kelayakan Sosial

Partisipan dari penyebaran quisioner adalah para calon anggota. Yaitu kepada pihak Produsen seperti para distributor dan subdistributor produk kesehatan dan kepada pihak Konsumen seperti apotek, rumah sakit dan klinik. Sasaran dari penyebaran quisioner adalah diserahkan kepada pihak manajemen dari Produsen dan Konsumen.

6.2.3 Daftar Pertanyaan Quisioner

Participant dari penyebaran quisioner ada dua kelompok yaitu kelompok Produsen dan kelompok Konsumen. Maka diperlukan dua jenis daftar pertanyaan quisioner yaitu untuk Produsen dan Konsumen.

6.2.3.1 Daftar Pertanyaan Quisioner Untuk Konsumen :

Daftar pertanyaan quisioner untuk Konsumen dengan beban penilaian di setiap pertanyaanya dapat dilihat pada lampiran E dengan kode QS.1 Daftar Pertanyaan Quisioner Untuk Konsumen..

6.2.3.2 Daftar Pertanyaan Quisioner Untuk Produsen:

Daftar pertanyaan quisioner untuk Produsen dengan beban penilaian di setiap pertanyaanya dapat dilihat pada lampiran E dengan kode QS.2 Daftar Pertanyaan Quisioner Untuk Produsen.

6.2.4 Cara Penghitungan Dan Hasil Dari Quisioner

Sarat jumlah partisipan dari quisioner yang disebarkan adalah sesuai distribusi normal pada metode penghitungan statistik, yaitu minimal 30 partisipan. Metode pertanyaan quisioner yang disebarkan adalah *yes no question* dimana dari jawaban partisipan akan dihasilkan kecenderungan atas opini yang dibangun dalam pertanyaan quisioner yang kemudian disimpulkan sebagai hasil kelayakan.

Cara penghitungan hasil pertanyaan quisioner yang telah dibuat pada tabel kuisioner pada lampiran E adalah, dengan cara menjumlahkan nilai jawaban atas pertanyaan yang diajukan pada tiap bagian (A,B,C,D) kemudian dibandingkan jumlah nilai perbagian tersebut dengan nilai batasan yang ditetapkan untuk menentukan hasil kelayakan. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan pada bagian berikutnya.

6.2.4.1 Quisioner Bagi Konsumen

Pada bagian ini akan dijelaskan lebih detil cara penghitungan dan opini yang dihasilkan dari jawaban partisipan. Yang kemudian disimpulkan sebagai hasil kelayakan dari quisioner yang disebarkan pada Konsumen.

- Untuk bagian A yaitu; tingkat kepuasan Konsumen terhadap transaksi pembelian produk kesehatan saat ini.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini ≤ 4 ,
Berarti Konsumen tidak puas.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini > 4 ,
Berarti Konsumen puas.
- Untuk bagian B yaitu; tingkat keyakinan Konsumen bahwa proses pembelian produk kesehatan saat ini yang paling baik.

- Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini ≤ 2 ,
Berarti Konsumen tidak yakin.
- Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini > 2 ,
Berarti Konsumen yakin.
- Untuk bagian C yaitu; tingkat keyakinan Konsumen pada sistem pembelian produk kesehatan dengan sistem lelang di internet dapat menyelesaikan permasalahan yang ada saat ini.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini ≤ 2 ,
Berarti Konsumen tidak yakin.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini > 2 ,
Berarti Konsumen yakin.
- Untuk bagian D yaitu; tingkat kemauan Konsumen untuk menggunakan sistem pembelian produk kesehatan dengan sistem lelang di internet.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini ≤ 1 ,
Berarti Konsumen tidak mau.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini > 1 ,
Berarti Konsumen mau.

Hasil kelayakan yang didapat dibangun atas jawaban dari quisioner yang disebarkan adalah sebagai berikut;

- Apabila pada bagian A dan B puas, maka disimpulkan kemungkinan Konsumen yang masuk pada kelompok ini untuk masuk ke dalam Sistem yang dibangun adalah kecil.
- Apabila pada bagian A dan B tidak puas, pada bagian C yakin dan pada bagian D tidak mau, maka disimpulkan kemungkinan Konsumen yang masuk pada kelompok ini untuk masuk ke dalam Sistem yang dibangun adalah ada kemungkinan tapi sementara masih kecil.
- Apabila pada bagian A dan B tidak puas, pada bagian C tidak yakin dan pada bagian D mau, maka disimpulkan kemungkinan Konsumen yang masuk pada kelompok ini untuk masuk ke dalam Sistem yang dibangun adalah sedang.

- Apabila pada bagian A dan B tidak puas, pada bagian C yakin dan pada bagian D mau, maka disimpulkan kemungkinan Konsumen yang masuk pada kelompok ini untuk masuk ke dalam Sistem yang dibangun adalah besar.

6.2.4.2 Quisioner Bagi Produsen

Pada bagian ini akan dijelaskan lebih detil cara penghitungan dan opini yang dihasilkan dari jawaban partisipan. Yang kemudian disimpulkan sebagai hasil kelayakan dari quisioner yang disebarakan pada Produsen.

- Untuk bagian A yaitu; tingkat kepuasan Produsen terhadap transaksi penjualan produk kesehatan saat ini.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini ≤ 3 ,
Berarti Produsen tidak puas.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini > 3 ,
Berarti Produsen puas.
- Untuk bagian B yaitu; tingkat keyakinan Produsen bahwa proses penjualan produk kesehatan saat ini yang paling baik.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini ≤ 3 ,
Berarti Produsen tidak yakin.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini > 3 ,
Berarti Produsen yakin.
- Untuk bagian C yaitu; tingkat keyakinan Produsen pada sistem pembelian produk kesehatan dengan sistem lelang di internet dapat menyelesaikan permasalahan yang ada saat ini.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini ≤ 3 ,
Berarti Produsen tidak yakin.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini > 3 ,
Berarti Produsen yakin.
- Untuk bagian D yaitu; tingkat kemauan Produsen untuk menggunakan sistem pembelian produk kesehatan dengan sistem lelang di internet.
 - Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini ≤ 1 ,

Berarti Produsen tidak mau.

- Bila nilai hasil penjumlahan jawaban pada bagian ini > 1 ,

Berarti Produsen mau.

Hasil kelayakan yang didapat dibangun atas jawaban dari quisioner yang disebarkan adalah sebagai berikut;

- Apabila pada bagian A dan B puas, maka disimpulkan kemungkinan Produsen yang masuk pada kelompok ini untuk masuk ke dalam Sistem yang dibangun adalah kecil.
- Apabila pada bagian A dan B tidak puas, pada bagian C yakin dan pada bagian D tidak mau, maka disimpulkan kemungkinan Produsen yang masuk pada kelompok ini untuk masuk ke dalam Sistem yang dibangun adalah ada kemungkinan tapi sementara masih kecil.
- Apabila pada bagian A dan B tidak puas, pada bagian C tidak yakin dan pada bagian D mau, maka disimpulkan kemungkinan Produsen yang masuk pada kelompok ini untuk masuk ke dalam Sistem yang dibangun adalah sedang.
- Apabila pada bagian A dan B tidak puas, pada bagian C yakin dan pada bagian D mau, maka disimpulkan kemungkinan Produsen yang masuk pada kelompok ini untuk masuk ke dalam Sistem yang dibangun adalah besar.

6.3 UJI KELAYAKAN TEKNIK

Uji kelayakan teknik adalah proses menganalisa kelayakan dari Sistem yang akan dikembangkan dilihat dari sudut pandang teknik pengerjaan dai Sistem.

Isu yang dibawa oleh uji kelayakan teknik adalah “Dapatkah Sistem yang akan dikembangkan tersebut dibuat? “.

6.3.1 Cara Melakukan Uji Kelayakan Teknik

Untuk menjawab isu tersebut dilakukan analis terhadap tiga aspek dari kelayak teknik yaitu;

- Tingkat kebiasaan dalam menggunakan bentuk aplikasi yang akan dikembangkan dalam Sistem : semakin tidak biasa maka nilainya semakin rendah atau semakin beresiko.
- Tingkat kebiasaan dalam membangun sistem dengan teknologi yang akan dipakai dalam pembuatan Sistem : semakin tidak biasa maka nilainya semakin rendah atau semakin beresiko.
- Ada tidaknya aspek pengamanan pada Sistem yang dikembangkan : semakin lengkap maka Sistem semakin kecil beresiko.
- Besar lingkup dari Sistem yang akan dikembangkan : semakin besar lingkup *project* semakin beresiko.

Dari analisa terhadap tiga aspek tersebut akan diketahui tingkat kelayakan dari Sistem yang akan dikembangkan menurut pandangan dari kelayakan teknis.

6.3.2 Hasil dari Uji Kelayakan Teknik

Hasil dari analisa kelayakan teknis terhadap Sistem yang telah didesain adalah:

- **Tingkat kebiasaan dalam menggunakan bentuk aplikasi :**
 - Pihak karyawan dari Sistem yang akan dikembangkan memiliki assesment skill yang cukup dalam menjalankan aplikasi berbentuk website jual beli di internet.
- **Tingkat kebiasaan membangun Sistem dengan teknologi yang dipakai :**
 - Peralatan dan produk software yang akan digunakan dalam proses pembangunan Sistem telah tersedia di pasaran.
 - Proses pembangunan Sistem diserahkan kepada pihak luar bukan dari pihak dalam. Dan banyak *software house* yang telah menggunakan teknologi yang akan dipakai dalam pembangunan Sistem.
- **Ada tidaknya aspek pengamanan pada Sistem yang dikembangkan :**
 - Adanya pengamanan meliputi meliputi kemanan yang berifat fisik, keamanan yang berhubungan dengan orang atau user pengakses Sistem, keamanan dari data dan media, kemanan manajemen

operasional Sistem, dan keamanan hukum, yang merujuk pada ISO/IEC 17799.

▪ **Besar dari Sistem yang akan dikembangkan :**

- Besar dari Sistem yang akan dikembangkan berdasarkan jumlah orang yang membangun Sistem, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pembangunan Sistem dan fitur yang disediakan oleh Sistem. Diperkirakan besar dari Sistem adalah dalam kategori sedang.
- Dengan menyerahkan desain Sistem kepada pihak pembangun sistem seperti software house Sistem dapat segera dibangun.

Kesimpulan dari uji kelayakan teknik adalah bahwa Sistem yang akan dikembangkan dapat dibangun dengan menggunakan peralatan dan software yang ada di pasaran.

6.4 Uji Kelayakan Hukum

Uji kelayakan hukum adalah proses menganalisa kelayakan dari Sistem yang akan dikembangkan dilihat dari sudut pandang hukum.

Isu yang dibawa oleh uji kelayakan hukum adalah “Apakah Sistem pelelangan yang dikembangkan layak ditinjau dari peraturan dan perundangan yang berlaku di Indonesia?”.

6.4.1 Cara Melakukan Uji Kelayakan Hukum

Untuk menjawab isu tersebut dilakukan uji kelayakan dengan menggunakan list pertanyaan sebagai berikut :

- Bagaimana bentuk usaha dari sistem pelelangan yang dikembangkan ditinjau dari sisi hukum?
- Apakah proses pelelangan yang dilakukan melanggar peraturan pelelangan yang berlaku?
- Landasan hukum apa yang dipakai oleh Sistem sehingga dianggap tidak melanggar hukum atau peraturan yang berlaku?

6.4.2 Hasil dari Uji Kelayakan Hukum

Hasil dari analisa uji kelayakan hukum yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- **Bentuk usaha dari sistem pelelangan ditinjau dari sisi hukum :** (sah)
 - Sistem pelelangan yang didesain adalah produk pelayanan jasa dari sebuah perusahaan perseorangan yang bergerak dibidang jasa. Dimana perusahaan perseorangan tersebut adalah sah secara hukum dengan bukti autentik perusahaan berupa akta pendirian perusahaan yang dibuat dihadapan notaris.
- **Proses pelelangan yang dilakukan oleh Sistem :**(tidak melanggar peraturan)
 - Pada dasarnya proses pelelangan yang dilakukan oleh Sistem adalah merupakan perjanjian jual beli. Hal tersebut dibuktikan dengan terpenuhinya unsur-unsur dari sebuah perjanjian jual beli yaitu ada penjual (Produsen), ada pembeli (Konsumen), ada barang yang nyata (produk kesehatan), harga (nilai pelelangan yang dicapai) dan perjanjian yang disetujui.
 - Dimana barang yang ada tidak bertentangan dengan hukum, tingginya harga telah disepakati oleh para pihak (penjual dan pembeli). Menurut KUH Perdata Buku III Bab Kelima tentang jual-beli, maka proses sistem pelelangan yang dilakukan oleh Sistem adalah sah secara hukum.
- **Landasan hukum dari Sistem :**
 - Adanya perjanjian-perjanjian yang mengatur dan mengikat anggota dalam aktifitas-aktifitas dari Sistem pelelangan dan disetujui oleh semua pihak yang terkait. Seperti peraturan Sistem, surat-surat perjanjian jual beli dan surat kuasa pengiriman produk kesehatan serta faktur bukti legalitas produk kesehatan yang diperjual belikan.
 - KUH Perdata Buku III Bab Kelima tentang jual-beli.

- KUH Perdata Buku III Bab Kedua Bagian Ketiga Pasal 1338 ayat 1. menyebutkan bahwa Semua persetujuan yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.

Kesimpulan dari uji kelayakan hukum adalah bahwa Sistem yang akan dikembangkan adalah layak secara hukum.

BAB VII

PENUTUP

7.1 SIMPULAN

Setelah semua tahap penyusunan tugas akhir dilalui dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. User dari sistem yang akan dikembangkan adalah
 - Para anggota sistem yang telah terdaftar menjadi anggota dari sistem, yaitu anggota Konsumen (instansi-instansi kesehatan) , dan anggota Produsen (distributor-distributor produk kesehatan atau biasa disebut PBF),
 - Pemilik, yaitu pihak pemilik atau pemegang modal dari sistem yang dikembangkan.
 - Admin, yaitu pihak karyawan dari organisasi sistem yang mengelola sistem.
2. Fungsional-fungsional sistem terdiri dari subsistem Keanggotaan, Subsistem Lelang Jual, subsistem Lelang Beli, subsistem Pembayaran Lelang, subsistem Pengiriman, subsistem Pelaporan, subsistem Maintain Data Sistem dan subsistem Komunikasi.
3. Sistem berjalan dengan mengikuti peraturan dan kebijakan yang disepakati oleh para anggota sistem. Peraturan dan kebijakan tersebut mengatur tentang keanggotaan, sistem pelelangan, sistem voucher, pembayaran, dan pengiriman.
4. Sistem direncanakan mampu melayani transaksi jual beli produk kesehatan di Jawa dan Bali, oleh karena itu di butuhkan pihak jasa pengiriman yang diwakili oleh mitra kerja yang ditunjuk atau dengan penambahan jumlah karyawan pada bagian pengiriman.
5. Berdasarkan studi kelayakan hukum sistem yang akan dikembangkan tidak bertentangan dengan peraturan hukum dan tidak terikat dengan

peraturan pelelangan yang berlaku di Indonesia, tetapi terikat peraturan tentang jual beli.

6. Sistem yang direncanakan dikembangkan dengan menggunakan teknologi, *software* dan *hardware* yang keberadaanya telah ada dan umum dipakai di masyarakat.
7. Berdasarkan studi kelayakan ekonomi menggunakan metode *simple ROI worksheet*, didapatkan bahwa
 - Tingkat laju pengembalian biaya investasi dalam kurun waktu lima tahun menunjukan nilai yang positif.
 - Pada dua buah alternatif Sistem yang direncanakan didapatkan bahwa untuk laju pertumbuhan transaksi lelang optimis memiliki nilai ROI yang lebih besar dibandingkan dengan laju pertumbuhan transaksi lelang pesimis.
 - Alternatif Sistem pelelangan dengan proses pengiriman dilakukan oleh pihak mitra kerja memiliki nilai ROI yang lebih besar dibandingkan alternatif Sistem pelelangan dengan proses pengiriman dilakukan oleh Sistem sendiri yaitu oleh bagian pengiriman.

7.2 SARAN

Pengembangan Sistem pelelangan produk kesehatan di internet ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu saran yang diberikan antara lain:

1. Dengan memperbanyak perbandingan alternatif-alternatif dari bagian-bagian Sistem sehingga didapatkan sebuah Sistem yang lebih baik.
2. Adapun untuk uji kelayakan ekonomi diharapkan dapat dilakukan dengan metode-metode pendekatan *cost benefit* yang lain yang lebih lengkap, seperti IRR, *Payback Period*, dan sebagainya. Dan metode yang dapat digunakan adalah seperti metode *cost displacement*, *cost avoidance*, *decision analysis* dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dennis, Alan; Wixom, Barbara; Tegarden, David. *System Analysis and Design an Object Oriented Approach with UML*. John Wiley & Sons, inc, 2002
- [2] Hughes, Bob; Cotterell, Mike. *Software Project Management*. McGraw-Hill International, 1999
- [3] Parker, Merilyn; Benson, Robert; Trainor, H E. *Information Economics Linking Business Performance to Information Technology*. Prentice Hall Inc, 1988
- [4] Prasetyo, Rudhi. *Maatschap Firma dan Persekutuan Komanditer*. PT. Cotra Aditya Bakti, 2004
- [5] Pribadi, Harijanto. *Router Linux Menggunakan Freesco dan FloppyFW*. Andi Yogyakarta, 2003
- [6] Reksohadiprodjo, Sukanto; Handoko T Hani. *Organisasi Perusahaan Teori, Struktur dan Perilaku*. BPFR Yogyakarta, 1999
- [7] Remenyi, Dan; Money, Arthur; Sherwood-Smith, Michael. *The Effective Measurement and Management of IT Cost and Benefit*. MCI Ltd, 2000
- [8] Satzinger, John W; Jackson, Rober B; Burd, Stephen D. *System Analysis and Design in Changing World*. Thomson Cource Technology, 2004
- [9] Siswoutomo, Wiwit. *Meng-uload dan Mengelola Website di Webhosting*. Elex Media Komputindo, 2004
- [10] Sitompul, Asril. *Hukum Internet Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*. PT. Citra Aditya Bakti, 2001
- [11] Soemitro, Rochmat. *Peraturan dan Instruksi Lelang*. PT.Eresco, 1987
- [12] Subekti, R. *Kitab Undang Undang Hukum Perdata*. PT Pradnya Paramita, 1992
- [13] Suhendar, A; Bunadi, H. *Visual Modelling Menggunakan UML dan Rational Rose*. Informatika, 2002

- [14] Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer Semarang. *Apa & Bagaimana E-Commerce*. Angi Yogyakarta, 2002
- [15] Tirtodiningrat, KRMT. *Ichitisar Hukum Perdata dan Jukum Dagang*. PT.Pembangunan, 1966
- [16] Tjiptono, Fandy; Santoso, Totok Budi. *Strategi Riset Lewat Internet*. Andi Yogyakarta, 2000
- [17] Ward, John; Preppard, Joe. *Strategic Planning for Information System*. John Willy & Sons LTD, 2002
- [18] Website Pelelangan. Contoh *Pelelangan di Internet*. WWW.LelangCentrin.Com, 2005
- [19] Whitten, Jeffery L; Bentley, Lonnie D; Dittman, Kevin C. *Sytem Analisis and Design Methods*. McGraw-Hill Higher Education, 2000
- [20] Widjaya, Rai, Merancang Suatu Kontrak, Megapoin, 2003
- [21] Wijaya, Hendra. CISCOSWITCH Pedoman untuk mendesain LAN. Elex Media Komputindo, 1997

LAMPIRAN A

Obsevasi dan Pengambilan Data

TABEL DESKRIPSI WAWANCARA

NO	NARASUMBER	BAGIAN	TOPIK BAHASAN
1	Ibu. Siti Nurzanah, SE	Sekretaris Panitia Pengadaan Barang Dan Jasa, RSUD Dr Soetomo Surabaya	<ul style="list-style-type: none"> - Alur distribusi produk kesehatan yang diketahui. - Proses pengadaan produk kesehatan di RS RSUD Dr Soetomo Surabaya. - Proses pengawasan pengadaan produk kesehatan.
2	Bpk. Drs. H. Sugiartono MS. Apt	Ketua IFSI Surabaya, Penanggung Jawab Apotek Beka, Jl Jojoran Surabaya	<ul style="list-style-type: none"> - Alur distribusi produk kesehatan yang ada sekarang. - Proses pengadaan produk kesehatan di apotek-apotek. - Proses pengawasan pengadaan produk kesehatan. - Peraturan yang berkaitan dengan distribusi produk kesehatan.
3	Bpk. Choirul dan Bpk. Alan	Bagian pemasaran PT. Enseval Megatrading	<ul style="list-style-type: none"> - Alur distribusi produk kesehatan yang diketahui. - Proses penjualan produk kesehatan. - Proses pengawasan penjualan produk kesehatan. - Proses pengawasan penjualan produk kesehatan.
4	Ibu Jujuk Novi Rahayu, SH	Pegawai sebuah Lembaga Bantuan Hukum di Rungkut Surabaya	<ul style="list-style-type: none"> - Peraturan-peraturan yang berkenaan dengan pendirian sebuah perusahaan. - Peraturan- peraturan yang berkenaan dengan perjanjian. - Peraturan- peraturan yang berkenaan dengan transaksi jual beli. - Pembuatan surat-surat perjanjian.

TABEL DESKRIPSI OBSERVASI

NO	SUMBER	TUJUAN
1	Distribusi Produk Kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> - Analisa jalur distribusi produk kesehatan - Analisa peraturan yang melingkupi proses distribusi produk kesehatan - Analisa pengawasan yang melingkupi proses distribusi produk kesehatan
2	Proses Tender pengadaan barang produk kesehatan di RSUD Dr. Soetomo	<ul style="list-style-type: none"> - Analisa proses pembelian produk kesehatan oleh rumah sakit. - Analisa kebutuhan rumah sakit pada saat transaksi pembelian produk kesehatan dilakukan.
3	Perundangan yang berlaku (KUHPerdara dan Hukum Dagang, Peraturan Pelelangan,)	<ul style="list-style-type: none"> - Analisa peraturan hukum yang bersinggungan dengan pengembangan Sistem. - Analisa kebutuhan pada kekuatan hukum.
4	Sistem lelang yang ada	<ul style="list-style-type: none"> - Analisa jenis-jenis lelang - Analisa peraturan-peraturan dan tata cara lelang

LAMPIRAN B

Deskripsi Use Case

<i>Use case name :</i> Membuat Account	<i>ID :</i> LDUC.1	<i>Importance level:</i> <i>High</i>
<i>Primary actor</i> : NonAnggota	<i>Use case type:</i> <i>Detail, esential</i>	
<i>Stakeholders and interests :</i> NonAnggota – membuat <i>account</i> keanggotaan pada Sistem Pemilik – menambah jumlah Anggota Sistem		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Nonanggota melakukan pendaftaran untuk membuat <i>account</i> keanggotaan pada Sistem.		
<i>Trigger :</i> Nonanggota mengunjungi website dan melakukan pendaftaran. <i>Type:</i> <i>External</i>		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Nonanggota <i>Include:</i> - <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> 1. Nonanggota memasukan persetujuan terhadap peraturan dari Sistem. 2. Nonanggota memasukan data sarat-sarat pendaftaran keanggotaan sesuai dengan jenis keanggotaan yang dipilih (sebagai Produsen atau Konsumen). 3. Sistem melakukan validasi dari data yang dimasukan oleh Nonanggota. 4. Sistem menambahkan data Nonanggota ke database dengan status sebagai anggota pending. 5. Sistem memberikan informasi tentang pendaftaran yang dilakukan dan informasi username dan pasword keanggotaan kepada Nonanggota email. 6. Sistem memberikan konfirmasi kepada Nonanggota telah berhasil melakukan pendaftaran dan sementara menjadi anggota pending. 7. Nonanggota meninggalkan website Sistem.		
<i>Subflows :</i> -		
<i>Alternate/exceptional flows:</i> 1. Jika Nonanggota tidak setuju maka tidak bisa melanjutkan pendaftaran keanggotaan. 3a. Jika data yang diisi tidak valid yaitu bila data tidak lengkap atau salah		

penulisan atau kesalahan teknis, maka Sistem akan memberi informasi kesalahan yang dilakukan dan Nonanggota mengulangi langkah ke 2 - 3 sampai data valid atau langkah ke 7 tidak jadi melakukan pendaftaran.

- 3b. Jika data yang diisikan valid tetapi data telah ada di database Sistem atau data menunjukkan bahwa Nonanggota tersebut masuk daftar hitam, maka Sistem akan memberikan informasi bahwa data telah dipakai atau Nonanggota sedang dalam daftar hitam. Kemudian Nonanggota mengulangi langkah ke 2 - 3 sampai data valid atau langkah ke 7 tidak jadi melakukan pendaftaran.

<i>Use case name :</i> Verifikasi User	<i>ID :</i> LDUC.2	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Anggota dan AktorDalam	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Anggota – mendapatkan fungsi atau hak sebagai Anggota AktorDalam – mendapatkan fungsi atau hak sebagai AktorDalam Sistem – manajemen proses Sistem , manajemen fungsi user Sistem dan keamanan Sistem		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang proses pengecekan username dan pasword dari user yang mengakses website Sistem, untuk mendapatkan fungsi yang dimiliki user.		
<i>Trigger :</i> AktorDalam dan Anggota melakukan pengaksesan website Sistem untuk melakukan aktifitas pada website Sistem.		
<i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Anggota dan AktorDalam <i>Include:</i> - <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> 1. Anggota dan AktorDalam memasukan username dan pasword keanggotaan pada Sistem. 2. Sistem melakukan validasi username dan pasword.		

3. Sistem memberikan fungsi atau hak pada user sesuai dengan status yang dimilikinya.
<i>Subflows : -</i>
<i>Alternate/exceptional flows:</i> 2. Jika username dan pasword tidak valid atau tidak sesuai dengan database Sistem, maka Sistem akan memberi informasi kesalahan yang dilakukan dan user akan mengulangi langkah ke 1 - 2 sampai valid. Atau user keluar dari website Sistem.

Use case name : Maintain Account	ID :LDUC.3	Importance level: High
Primary actor : Anggota	Use case type: Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Anggota – mengupdate data keanggotaan, memilih profil halaman keanggotaan Pemilik – data keanggotaan yang <i>uptodate</i>		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Anggota melakukan update data keanggotaan dan memilih profil halaman keanggotaan.		
<i>Trigger :</i> Anggota melakukan update data keanggotaan atau memilih profil halaman keanggotaan. <i>Type: External</i>		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Anggota <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> Set Profile, Update Data <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> 1. Anggota menjalankan use case Verifikasi User. 2. Anggota melakukan maintain data dengan cara; Melakukan update data, S-1 Subflow update data dijalankan. Melakukan edit profile, S-2 Subflow set profile dijalankan.		

3. Sistem menyimpan perubahan data yang dilakukan, dan memberikan konfirmasi pada Anggota tentang keberhasilan edit data yang dilakukan.

4. Anggota *log out* dan meninggalkan website Sistem.

Subflows :

S-1: Update data

1. Sistem menampilkan data lama dari Anggota.
2. Anggota melakukan edit data lama dengan memasukan data terbaru.
3. Sistem melakukan validasi perubahan data.

S-2: Set Profile

1. Sistem menampilkan list pilihan profile yang disediakan.
2. Anggota memilih salah satu profile yang disediakan.

Alternate/exceptional flows:

S-1, 3. Jika data yang dimasukan tidak valid, maka Sistem akan memberi informasi kesalahan yang dilakukan dan Anggota akan mengulangi langkah ke 2 - 3 lagi, sampai data dinyatakan valid.

S-2, 2. Anggota mengulangi langkah ke 1 - 2 sampai Anggota merasa puas dalam memilih profile.

<i>Use case name :</i> Membeli dan Melihat Voucher	<i>ID :</i> LDUC.4	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Anggota	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Anggota – melakukan pembelian voucher, melihat data voucher Pemilik – mendapat pembayaran pelayanan, jaminan pelelangan		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang tata cara untuk membeli voucher, melihat data voucher yang dimiliki.		
<i>Trigger :</i> Anggota memasukan bukti transfer pembelian voucher dan melihat data voucher yang dimiliki.		
<i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Anggota		

<p><i>Include:</i> Verifikasi User</p> <p><i>Extend:</i> -</p> <p><i>Generalization:</i> -</p>
<p><i>Normal flow of events:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anggota menjalankan use case Verifikasi User. 2. Anggota dapat melakukan; <ul style="list-style-type: none"> Pembelian voucher, S-1: Subflow beli voucher dijalankan. Melihat data voucher, S-2: Subflow lihat voucher dijalankan. 3. Anggota <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<p><i>Subflows :</i></p> <p>S-1: Beli voucher</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anggota memasukkan bukti transfer untuk pembelian voucher. 2. Sistem menyimpan data bukti transfer pada database Sistem dengan status pending. 3. Sistem memberikan konfirmasi status pembelian voucher masih pending, menunggu pengesahan dari Sistem. <p>S-2: Lihat voucher</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anggota meminta data voucher yang dimiliki pada Sistem. 2. Sistem memberikan data-data voucher (data pembelian voucher pending, data sisa voucher yang dimiliki, data pengeluaran voucher) pada Anggota. 3. Anggota memilih data voucher yang ingin dilihat lebih detil. 4. Sistem memberikan detail data voucher yang dilihat. 5. Anggota mengulangi langkah ke 5 - 6 sampai puas.
<p><i>Alternate/exceptional flows:-</i></p>

<i>Use case name :</i> Melihat Account Anggota	<i>ID :</i> LDUC.5	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Admin	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – melihat data para Anggota Sistem		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin melihat data para Anggota Sistem.		
<i>Trigger :</i> Admin melihat data Anggota Sistem. <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> <ol style="list-style-type: none">1. Admin menjalankan use case Verifikasi User.2. Admin memasukan permintaan untuk melihat data anggota (per waktu pengesahan/per wilayah/dengan NoId/ dengan kata kunci).3. Sistem memberikan list daftar anggota yang diminta.4. Admin melihat detail data salah satu Anggota yang dipilih.5. Sistem memberikan detil data Anggota yang dipilih.6. Admin mengulang langkah ke 4 - 5 sampai puas.7. Admin <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.		
<i>Subflows :</i> -		
<i>Alternate/exceptional flows:</i> <ol style="list-style-type: none">2a. Jika list anggota yang dicari tidak ada, maka Admin dapat mengulang langkah ke 2 sampai ada.2b. Admin melakukan langkah ke 7.		

<i>Use case name :</i> Maintain Account Anggota	<i>ID :</i> LDUC.6	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Admin	<i>Use case type:</i> Overview, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – memaintain account Anggota Sistem		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin memaintain account Anggota Sistem seperti menghapus keanggotaan, mensyahkan keanggotaan, memberikan blaklist Anggota, mencabut blaklist Anggota, melayani pembelian voucher.		
<i>Trigger :</i> <i>Type:</i>		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> <i>Include:</i> <i>Extend:</i> <i>Generalization:</i>		
<i>Normal flow of events:</i>		
<i>Subflows :</i>		
<i>Alternate/exceptional flows:</i>		

<i>Use case name :</i> Menghapus Anggota	<i>ID :</i> LDUC.7	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Admin	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – menghapus Anggota		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin menghapus keanggotaan Anggota Sistem.		
<i>Trigger :</i> Admin melakukan penghapusan keanggotaan <i>Type:</i> Eksternal		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin		

Include: Verifikasi User
Extend: Memberikan Blacklist Anggota
Generalization:

Normal flow of events:

1. Admin menjalankan use case Verifikasi User.
2. Admin memasukkan permintaan daftar Anggota Sistem.
3. Sistem memberikan list Anggota Sistem.
4. Admin menghapus Anggota Sistem yang dipilih dan memasukkan keterangan alasan penghapusan.
5. Sistem memberikan konfirmasi untuk meyakinkan apakah yakin akan menghapus Anggota yang dipilih.
6. Admin memasukkan persetujuan.
7. Sistem menghapus Anggota yang dipilih dari database keanggotaan Sistem dan menyimpan data Anggota dan alasan penghapusan pada database history keanggotaan Sistem.
8. Sistem memberikan konfirmasi keberhasilan penghapusan Anggota yang dipilih.
9. Admin *log out* dan meninggalkan website Sistem.

Subflows :

Alternate/exceptional flows:

4. Jika alasan penghapusan adalah hukuman maka Admin menjalankan use case Memberikan Blacklist Anggota.
- 6a. Jika Admin tidak setuju, maka Admin dapat mengulang langkah ke 4 – 6 sampai setuju.
- 6b. Admin memilih langkah ke 9.

Use case name : Pencabutan Blacklist Anggota	ID :LDUC.8	Importance level: High
Primary actor : Admin	Use case type: Detail, esential	
Stakeholders and interests : Admin – mencabut status daftar hitam Anggota Anggota – mendapatkan hak untuk menjadi Anggota Sistem		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin melakukan pencabutan status daftar hitam Anggota Sistem.		
Trigger : Admin melakukan pencabutan daftar hitam Anggota Sistem. Type: Eksternal		
Relationships: Association: Admin Include: Verifikasi User Extend: Generalization:		
Normal flow of events: <div>1. Admin menjalankan use case Verifikasi User.</div> <div>2. Admin memasukkan permintaan daftar Anggota Sistem yang masuk daftar hitam Sistem.</div> <div>3. Sistem memberikan list Anggota yang masuk daftar hitam Sitem.</div> <div>4. Admin mencabut status daftar hitam Anggota Sistem yang dipilih.</div> <div>5. Sistem memberikan konfirmasi untuk meyakinkan apakah yakin akan mencabut status daftar hitam Anggota yang dipilih.</div> <div>6. Admin memasukkan persetujuan.</div> <div>7. Sistem mengupdate status daftar hitam Anggota yang dipilih pada database history keanggotaan Sistem.</div> <div>8. Sistem memberikan konfirmasi keberhasilan pencabutan status daftar hitam Anggota yang dipilih.</div> <div>9. Admin log out dan meninggalkan website Sistem.</div>		
Subflows :		
Alternate/exceptional flows: <div>6a. Jika Admin tidak setuju, maka Admin dapat mengulang langkah ke 4 – 6 sampai setuju.</div> <div>6b. Admin memilih langkah ke 9.</div>		

Use case name : Mensyahkan Anggota	ID :LDUC.9	Importance level: High
Primary actor : Admin	Use case type: Detail, esential	
Stakeholders and interests : Admin – mensyahkan keanggotaan Anggota Sistem Anggota – mendapatkan hak penuh sebagai Anggota Sistem		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin melakukan pengesahan keanggotaan pada Anggota Sistem.		
Trigger : Admin melakukan pengesahan keanggotaan Anggota Sistem. Type: Eksternal		
Relationships: Association: Admin Include: Verifikasi User, Cek Data CalonAnggota Extend: Generalization:		
Normal flow of events: <ol style="list-style-type: none">1. Admin menjalankan use case Verifikasi User.2. Admin menjalankan use case Cek Data CalonAnggota.3. Memasukan permintaan daftar Anggota Sistem yang status keanggotaannya pending.4. Sistem memberikan list Anggota yang status keanggotaannya pending.5. Admin mensyahkan Anggota yang dipilih.6. Sistem memberikan konfirmasi untuk meyakinkan apakah yakin akan mengesahkan Anggota yang dipilih.7. Admin memasukan persetujuan.8. Sistem mengupdate status keanggotaan Anggota yang dipilih pada database keanggotaan Sistem.9. Sistem memberikan konfirmasi keberhasilan pengesahan keanggotaan Anggota yang dipilih.		

10. Admin <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows :</i>
<i>Alternate/exceptional flows:</i> 7a. Jika Admin tidak setuju, maka Admin dapat mengulang langkah ke 5 – 7 sampai setuju. 7b. Admin memilih langkah ke 10.

<i>Use case name :</i> Memberikan Blacklist Anggota	<i>ID :</i> LDUC.10	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Admin	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – memberi sanksi blacklist/daftar hitam pada Anggota Sistem Pemilik – keamanan Sistem		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin memberikan status daftar hitam pada Anggota Sistem.		
<i>Trigger :</i> Admin memberikan daftar hitam pada Anggota Sistem. <i>Type:</i> Eksternal		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> <i>Generalization:</i>		
<i>Normal flow of events:</i> 1. Admin menjalankan use case Verifikasi User. 2. Admin menjalankan use case Menghapus Anggota. 3. Admin meminta daftar Anggota Sistem pada database history keanggotaan Sistem yang alasan penghapusannya karena hukuman. 4. Sistem memberikan list Anggota yang diminta Admin. 5. Admin memberikan status daftar hitam pada Anggota yang dipilih, 6. Sistem menyimpan perubahan yang dilakukan pada database		

<p>history keanggotaan Sistem.</p> <p>7. Sistem memberikan konfirmasi keberhasilan pemberian daftar hitam pada Anggota yang dipilih.</p> <p>8. Admin <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.</p>
<i>Subflows</i> : -
<i>Alternate/exceptional flows</i> : -

<i>Use case name</i> : Cek Data CalonAnggota	<i>ID</i> :LDUC.11	<i>Importance level</i> : High
<i>Primary actor</i> : Admin	<i>Use case type</i> : Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests</i> : Admin – memberi status ok atau tidak pada Anggota pending Sistem Pemilik – keamanan Sistem Anggota – kepercayaan pada Sistem		
<i>Brief description</i> : Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin melakukan survey pada Anggota pending dan memasukan hasil survey pada Sistem.		
<i>Trigger</i> : Admin melakukan pengecekan data calon Anggota Sistem. <i>Type</i> : Eksternal		
<i>Relationships</i> : <i>Association</i> : Admin <i>Include</i> : Verifikasi User <i>Extend</i> : <i>Generalization</i> :		
<i>Normal flow of events</i> : 1. Admin menjalankan use case Verifikasi User. 2. Admin meminta daftar Anggota pending pada Sistem. 3. Sistem memberikan list Anggota pending. 4. Admin melihat detil salah satu data Anggota pending. 5. Sistem memberikan detil data Anggota pending yang dipilih. 6. Admin melakukan survey ke tempat Anggota pending berada. 7. Admin memasukan hasil survey data Anggota pending.		

8. Sistem menyimpan hasil survey data Anggota pending yang dipilih.
9. Admin <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows : -</i>
<i>Alternate/exceptional flows:</i>
7a. Admin mengulangi langkah ke 4 – 7 sampai semua Anggota pending disurvey semua.
7b. Admin melakukan langkah ke 9.

Use case name : Melayani Pembelian Voucher	ID :LDUC.12	Importance level: High
Primary actor : Admin	Use case type: Detail, esential	
Stakeholders and interests : Admin – melayani pembelian voucher Sistem Anggota – mendapatkan pengesahan pembelian voucher		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin melakukan pelayanan pembelian voucher Sistem.		
Trigger : Admin melakukan pelayanan pembelian voucher Sistem. Type: Eksternal		
Relationships: Association: Admin Include: Verifikasi User Extend: Generalization:		
Normal flow of events: 1. Admin menjalankan use case Verifikasi User. 2. Admin meminta daftar voucher pending Anggota Sistem. 3. Sistem memberikan list voucher pending Anggota. 4. Admin melihat detil detil voucher pending yang dipilih. 5. Sistem memberikan detil data voucher yang dipilih. 6. Admin melakukan pencocokan dengan data rekening Sistem. 7. Admin mengesahkan pembelian voucher. 8. Sistem menyimpan pengesahan voucher yang dipilih.		

9. Admin <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows : -</i>
<i>Alternate/exceptional flows:</i> 6. Bila tidak cocok maka tidak dilanjutkan dan admin mengirim email peringatan pada Anggota bersangkutan. 7a. Admin mengulangi langkah ke 4 – 7 sampai semua voucher pending diperiksa. 7b. Admin melakukan langkah ke 9.

Use case name : Melihat Lelang Jual	ID :LDUC.13	Importance level: High
Primary actor : Konsumen, Produsen	Use case type: Detail, esential	
Stakeholders and interests : Konsumen – melihat lelang jual yang ada di Sistem Produsen – melihat lelang jual yang ada di Sistem		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen dan Produsen melihat lelang jual yang ada di Sistem.		
Trigger : Konsumen dan Produsen melihat lelang jual yang ada di Sistem. Type: External		
Relationships: Association: Konsumen, Produsen Include: Verifikasi User Extend: - Generalization: -		
Normal flow of events: 1. Konsumen/Produsen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Konsumen/Produsen memasukan permintaan untuk melihat data lelang jual (per waktu /per wilayah/per jenis/ jumlah penawar terbanyak/ dengan kata kunci). 3. Sistem memberikan list lelang jual yang diminta. 4. Konsumen/Produsen melihat detail data salah satu lelang jual yang		

dipilih.
5. Sistem memberikan detil data lelang jual yang dipilih.
6. Konsumen/Produsen mengulang langkah ke 4 - 5 sampai puas.
7. Konsumen/Produsen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows : -</i>
<i>Alternate/exceptional flows:</i>
2a. Jika list lelang jual yang dicari tidak ada, maka Konsumen/Produsen dapat mengulang langkah ke 2 sampai ada.
2b. Konsumen/Produsen melakukan langkah ke 7.

<i>Use case name :</i> Membuat Lelang Jual	<i>ID :</i> LDUC.14	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Produsen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Produsen – membuat lelang jual untuk menjual produk kesehatanya		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Produsen membuat lelang jual.		
<i>Trigger :</i> Produsen membuat lelang jual pada Sistem.		
<i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Produsen <i>Include:</i> Verifikasi User, Cek Voucher <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> 1. Produsen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Produsen memasukan data lelang jual yang akan dilemparkan. 3. Sistem menjalankan use case Cek Voucher. 4. Sistem memberikan preview lelang yang dimasukan pada Produsen. 5. Produsen memberikan persetujuan. 6. Sistem menyimpan data lelang jual yang dimasukan oleh Produsen		

ke database pelelangan Sistem.
7. Sistem memberikan konfirmasi berhasil pada Produsen.
8. Produsen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows : -</i>
<i>Alternate/exceptional flows:</i>
2. Jika data yang dimasukan dianggap salah oleh Sistem, maka Produsen mengulangi langkah 2 sampai benar. Atau Produsen melakukan langkah ke 7.
3. Jika voucher Produsen tidak mencukupi untuk melakukan pelemparan lelang jual, maka Produsen mengulangi langkah 2 sampai benar. Atau Produsen melakukan langkah ke 7.
5. Jika produsen tidak setuju, maka Produsen mengulangi langkah 2-5 sampai setuju. Atau melakukan langkah ke 7.

<i>Use case name :</i> Melihat dan Maintain Lelang Jual	<i>ID :</i> LDUC.15	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Produsen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Produsen – melihat pemenang lelang jual, mengedit lelang jual, menghapus lelang jual.		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Produsen melakukan maintain lelang jual yang dilempar dan sekaligus melihatnya.		
<i>Trigger :</i> Produsen melihat dan memaintain lelang jualnya. <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Produsen <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> Melihat Pemenang LelJual Sendiri, Melihat Lelang Jual Sendiri, Mengedit Lelang Jual, Menghapus lelang Jual. <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i>		

1. Produsen menjalankan use case Verifikasi User.
2. Dalam use case ini Produsen dapat melakukan;
 - Melihat pemenang lelang jual,
 - S-1 Subflow Lihat Pemenang Lelang dijalankan.
 - Melihat lelang jual,
 - S-2 Subflow Lihat Lelang dijalankan.
 - Mengedit Lelang Jual
 - S-3 Subflow Edit Lelang dijalankan.
 - Menghapus Lelang Jual
 - s-4 Subflow Hapus Lelang dijalankan.
3. Produsen *log out* dan meninggalkan website Sistem.

Subflows :

S-1: Lihat Pemenang Lelang

1. Produsen memasukkan permintaan untuk melihat pemenang lelang jual yang dilempar pada Sistem.
2. Sistem memberikan list lelang jual yang dilempar.
3. Produsen melihat pemenang pada lelang jual yang dipilih.
4. Sistem memberikan detil data pemenang lelang jual yang dipilih.
5. Produsen mengulang langkah ke 4 - 5 sampai puas.

S-2: Lihat Lelang

1. Produsen memasukkan permintaan untuk melihat data lelang jual sendiri (per waktu /per wilayah/per jenis/ jumlah penawar terbanyak/ dengan kata kunci) pada Sistem.
2. Sistem memberikan list lelang jual yang diminta.
3. Produsen melihat detail data salah satu lelang jual yang dipilih.
4. Sistem memberikan detil data lelang jual yang dipilih.
5. Produsen mengulang langkah ke 4 - 5 sampai puas.

S-3: Edit Lelang

1. Produsen memasukkan permintaan untuk mengedit lelang jual yang dilempar pada Sistem.
2. Sistem memberikan list lelang jual bebas edit yang dilempar.

3. Produsen melakukan pengeditan data pada lelang jual yang dipilih.
4. Sistem memberikan konfirmasi keyakinan untuk menghapus pada Produsen.
5. Produsen memasukan persetujuan.
6. Sistem menyimpan perubahan data lelang yang dimasukan Produsen.
7. Sistem memberikan konfirmasi edit lelang berhasil dilakukan.

S-4: Hapus Lelang

1. Produsen memasukan permintaan untuk mengedit lelang jual yang dilempar pada Sistem.
2. Sistem memberikan list lelang jual bebas edit yang dilempar.
3. Produsen melakukan penghapusan lelang jual yang dipilih dari database pelelangan Sistem.
4. Sistem memberikan konfirmasi keyakinan untuk menghapus pada Produsen.
5. Produsen memasukan persetujuan.
6. Sistem menghapus lelang yang dipilih Produsen.
7. Sistem memberikan konfirmasi penghapusan lelang berhasil dilakukan.

Alternate/exceptional flows:

S-3, 5. Jika Produsen tidak setuju, maka Produsen mengulangi langkah ke 4 – 5 sampai Produsen setuju. Atau Produsen *log out* meninggalkan website Sistem.

S-4, 5. Jika Produsen tidak setuju, maka Produsen mengulangi langkah ke 4 – 5 sampai Produsen setuju. Atau Produsen *log out* meninggalkan website Sistem.

Use case name : Persetujuan Pemenang Lel Jual Baru	ID:LDUC.16	Importance level: High
Primary actor :Produsen	Use case type: Detail, esential	
Stakeholders and interests : Produsen – mendapat pemenang baru lelang jual Konsumen – kesempatan untuk menjadi pemenang lelang jual		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Produsen memberikan persetujuan terhadap pemenang baru dari lelang jual yang dilemparnya.		
Trigger : Produsen memberikan persetujuan pemenang baru lelang jual. Type: External		
Relationships: Association: Produsen Include: Verifikasi User Extend: - Generalization: -		
Normal flow of events: <div>1. Produsen menjalankan use case Verifikasi User.</div> <div>2. Produsen memasukan permintaan untuk memberikan persetujuan pemenang lelang baru.</div> <div>3. Sistem memberikan list pemenang baru lelang jual yang diminta.</div> <div>4. Produsen memberikan persetujuan pada pemenang yang dipilih.</div> <div>5. Sistem menyimpan persetujuan yang diberikan Produsen.</div> <div>6. Produsen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.</div>		
Subflows : -		
Alternate/exceptional flows: <div>5. Jika Produsen tidak setuju, maka Sistem akan menyimpan status lelang jual menjadi gagal.</div>		

<i>Use case name :</i> Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Produsen	<i>ID :</i> LDUC.17	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Produsen	<i>Use case type:</i> Overview, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Produsen – membuat perjanjian kontrak lelang jual Pemilik – mematuhi peraturan yang berlaku		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Produsen membuat perjanjian kontrak lelang jual (surat kuasa, surat jual beli) pada Sistem.		
<i>Trigger :</i> Produsen membuat perjanjian Kontrak lelang jual. <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> <i>Include:</i> <i>Extend:</i> <i>Generalization:</i>		
<i>Normal flow of events:</i>		
<i>Subflows :</i> -		
<i>Alternate/exceptional flows:</i>		

<i>Use case name :</i> Cek Voucher	<i>ID :</i> LDUC.18	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Sistem	<i>Use case type:</i> Overview, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Sistem – melakukan pengecekan voucher yang dimiliki Anggota		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Sistem melakukan pengecekan terhadap voucher yang dimiliki Anggota dan aktifitas pelelangan yang dilakukan Anggota.		
<i>Trigger :</i> <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i>		

<i>Association:</i> <i>Include:</i> <i>Extend:</i> <i>Generalization:</i>
<i>Normal flow of events:</i>
<i>Subflows : -</i>
<i>Alternate/exceptional flows:</i>

<i>Use case name :</i> Membuat dan Melihat Penawaran Lelang Jual	<i>ID :</i> LDUC.19	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Konsumen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen – melakukan pembelian produk kesehatan Produsen – mendapatkan pembeli produk kesehatan		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen melakukan penawaran pada pelelangan penjualan yang dilakukan dan juga melihat penawaran pelelangan tersebut.		
<i>Trigger :</i> Konsumen membuat penawaran lelang jual dan melihat penawaran lelangnya.		
<i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Konsumen <i>Include:</i> Verifikasi User, Penentuan Pemenang Lelang Jual, Cek Voucher <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> 1. Konsumen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Konsumen dapat melakukan;		

Membuat penawaran lelang,

S-1 Subflow Tawar Lelang dijalankan.

Melihat penawaran lelang yang dilakukan,

S-2 Subflow Lihat Penawaran dijalankan.

Melihat lelang Jual yang ditawarkan,

S-3 Subflow Lihat Lelang Ditawar dijalankan.

3. Konsumen log out dan meninggalkan website Sistem.

Subflows :

S-1: Tawar Lelang

1. Konsumen memasukan permintaan melakukan penawaran lelang jual pada Sistem.
2. Sistem memberikan list lelang jual yang dibuka di Sistem.
3. Konsumen memasukkan penawaran pada lelang jual yang dipilih.
4. Sistem menjalankan use case Cek Voucher.
5. Sistem menyimpan penawaran lelang yang dilakukan oleh Konsumen dalam database pelelangan Sistem.
6. Sistem menjalankan use case Penentuan Pemenang Lelang Jual.
7. Sistem memberikan konfirmasi penawaran berhasil dilakukan.

S-2: Lihat Penawaran

1. Konsumen meminta list penawaran lelang jual yang dilakukan.
2. Sistem memberikan list penawaran lelang jual yang diminta.
3. Konsumen melihat detil salah satu penawaran lelang jual yang dipilih.
4. Sistem memberikan detil penawaran yang dipilih.
5. Konsumen mengulangi langkah ke 3-4 sampai puas.

S-3: Lihat Lelang Ditawar

1. Konsumen meminta list lelang jual yang ditawarkan.
2. Sistem memberikan list lelang jual yang diminta.
3. Konsumen melihat detil salah satu lelang jual yang dipilih.
4. Sistem memberikan detil lelang jual yang dipilih.

5. Konsumen mengulangi langkah ke 3-4 sampai puas.
<i>Alternate/exceptional flows:</i> <p>S-1 4. Jika Voucher yang dimiliki Konsumen tidak cukup untuk melakukan penawaran, maka Konsumen mengulangi langkah ke 3-4 sampai voucher cukup. Atau Konsumen <i>log out</i> meninggalkan website Sistem.</p>

<i>Use case name :</i> Penentuan Pemenang Lelang Jual	<i>ID :</i> LDUC.20	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Sistem	<i>Use case type:</i> Overview, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Sistem – melakukan pemilihan pemenang lelang jual		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Sistem melakukan pengecekan terhadap penawaran yang dilakukan dan memilih penawaran tertinggi sebagai pemenang lelang jual.		
<i>Trigger :</i> <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> <i>Include:</i> <i>Extend:</i> <i>Generalization:</i>		
<i>Normal flow of events:</i>		
<i>Subflows :</i> -		
<i>Alternate/exceptional flows:</i>		

<i>Use case name :</i> Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Konsumen	<i>ID :</i> LDUC.21	<i>Importance level:</i> High
---	---------------------	-------------------------------

<i>Primary actor</i> : Konsumen	<i>Use case type: Overview, esential</i>
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen – membuat perjanjian kontrak lelang jual Pemilik – mematuhi peraturan yang berlaku	
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen membuat perjanjian kontrak lelang jual (surat jual beli) pada Sistem.	
<i>Trigger :</i> Konsumen membuat kontrak lelang jual. <i>Type: External</i>	
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Konsumen <i>Include:</i> <i>Extend:</i> <i>Generalization:</i>	
<i>Normal flow of events:</i>	
<i>Subflows :</i>	
<i>Alternate/exceptional flows:</i>	

<i>Use case name :</i> Mengawasi Lelang Jual	<i>ID :</i> LDUC.22	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Admin	<i>Use case type:</i> Overview, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – mengawasi lelang jual		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin mengawasi lelang jual.		
<i>Trigger :</i> Admin mengawasi lelang jual.		
<i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> <i>Extend:</i> <i>Generalization:</i>		

<i>Normal flow of events:</i>
<i>Subflows : -</i>
<i>Alternate/exceptional flows:</i>

<i>Use case name :</i> Maintain Perjanjian Kontrak Lelang Jual	<i>ID :</i> LDUC.23	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Admin	<i>Use case type:</i> Overview, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – mengesahkan, menggugurka perjanjian kontrak lelang jual		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin memaintain perjanjian kontrak lelang jual Sistem.		
<i>Trigger :</i> Admin memaintain kontrak lelang jual. <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> <i>Extend:</i> <i>Generalization:</i>		
<i>Normal flow of events:</i>		
<i>Subflows :</i>		
<i>Alternate/exceptional flows:</i>		

<i>Use case name :</i> Mengugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Jual	<i>ID :LDUC.24</i>	<i>Importance level: High</i>
<i>Primary actor : Admin</i>	<i>Use case type: Detail, esential</i>	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – menggugurkan perjanjian kontrak lelang jual		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin		

menggugurkan perjanjian kontrak lelang jual.
<i>Trigger</i> : Admin melakukan pengguguran perjanjian kontrak lelang jual <i>Type</i> : Eksternal
<i>Relationships</i> : <i>Association</i> : Admin <i>Include</i> : Verifikasi User <i>Extend</i> : Menghapus LelJual Oleh Admin, Penentuan Kembali Pemenang Lelang Jual <i>Generalization</i> : -
<i>Normal flow of events</i> : <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin menjalankan use case Verifikasi User. 2. Admin memasukkan permintaan daftar perjanjian kontrak lelang jual pending pada Sistem. 3. Sistem memberikan list perjanjian kontrak lelang pending. 4. Admin menggugurkan perjanjian kontrak yang dipilih. 5. Sistem memberikan konfirmasi untuk meyakinkan apakah yakin akan menggugurkan perjanjian kontrak yang dipilih. 6. Admin memasukkan persetujuan. 7. Sistem menghapus perjanjian kontrak yang dipilih dari database perjanjian kontrak lelang jual Sistem. 8. Sistem memberikan konfirmasi keberhasilan pengguguran perjanjian kontrak lelang jual yang dipilih. 9. Admin <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows</i> :
<i>Alternate/exceptional flows</i> : <ol style="list-style-type: none"> 4a. Jika yang digugurkan adalah perjanjian kontrak dari Produsen, maka Admin menjalankan use case Menghapus LelJual Oleh Admin. 4b. Jika yang digugurkan adalah perjanjian kontrak dari Konsumen, maka Sistem menjalankan use case Penentuan Kembali Pemenang Lelang Jual. 6. Jika Admin tidak setuju, maka Admin dapat mengulang langkah ke 4 – 6 sampai setuju. Atau Admin memilih langkah ke 9.

Use case name : Menghapus LelJual Oleh Admin	ID :LDUC.25	Importance level: High
Primary actor : Admin	Use case type: Detail, esential	
Stakeholders and interests : Admin – Menghapus lelang jual Pemilik - Pemberian sanksi		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin menggugurkan perjanjian kontrak lelang jual.		
Trigger : Admin melakukan penghapusan lelang jual Type: Eksternal		
Relationships: Association: Admin Include: Verifikasi User Extend: Menghapus LelJual Oleh Admin, Penentuan Kembali Pemenang Lelang Jual Generalization: -		
Normal flow of events: 1. Admin menjalankan use case Verifikasi User. 2. Admin memasukan permintaan daftar Lelang Jual. 3. Sistem memberikan list lelang jual yang diminta. 4. Admin menghapus lelang jual yang dipilih. 5. Sistem memberikan konfirmasi untuk meyakinkan apakah yakin akan menghapus lelang jual yang dipilih. 6. Admin memasukan persetujuan. 7. Sistem menghapus lelang jual yang dipilih. 8. Sistem mengirim email inforamsi penghapusan lelang pada Produsen yang bersangkutan. 9. Sistem memberikan konfirmasi keberhasilan penghapusan lelang jual yang dipilih. 10. Admin log out dan meninggalkan website Sistem.		
Subflows :		
Alternate/exceptional flows:		

6. Jika Admin tidak setuju, maka Admin dapat mengulang langkah ke 4 – 6 sampai setuju. Atau Admin memilih langkah ke 10.

<i>Use case name :</i> Penentuan Kembali Pemenang Lelang Jual	<i>ID :</i> LDUC.26	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Sistem	<i>Use case type:</i> Overview, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen – mendapat kesempatan menjadi pemenang lelang jual		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Sistem menentukan pemenang lelang jual yang baru.		
<i>Trigger :</i> <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> <i>Extend:</i> <i>Generalization:</i>		
<i>Normal flow of events:</i>		
<i>Subflows :</i>		
<i>Alternate/exceptional flows:</i>		

<i>Use case name :</i> Melihat Lelang Beli	<i>ID :</i> LDUC.27	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Konsumen, Produsen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen – melihat lelang beli yang ada di Sistem Produsen – melihat lelang beli yang ada di Sistem		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana		

Konsumen dan Produsen melihat lelang beli yang ada di Sistem.
<i>Trigger</i> : Konsumen dan Produsen melihat lelang beli yang ada di Sistem. <i>Type</i> : External
<i>Relationships</i> : <i>Association</i> : Konsumen, Produsen <i>Include</i> : Verifikasi User <i>Extend</i> : - <i>Generalization</i> : -
<i>Normal flow of events</i> : <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen/Produsen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Konsumen/Produsen memasukkan permintaan untuk melihat data lelang beli (per waktu /per wilayah/per jenis/ jumlah penawar terbanyak/ dengan kata kunci). 3. Sistem memberikan list lelang beli yang diminta. 4. Konsumen/Produsen melihat detail data salah satu lelang beli yang dipilih. 5. Sistem memberikan detail data lelang beli yang dipilih. 6. Konsumen/Produsen mengulang langkah ke 4 - 5 sampai puas. 7. Konsumen/Produsen log out dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows</i> : -
<i>Alternate/exceptional flows</i> : <ol style="list-style-type: none"> 2a. Jika list lelang jual yang dicari tidak ada, maka Konsumen/Produsen dapat mengulang langkah ke 2 sampai ada. 2b. Konsumen/Produsen melakukan langkah ke 7.

<i>Use case name</i> : Membuat Lelang Beli	<i>ID</i> : LDUC.28	<i>Importance level</i> : High
<i>Primary actor</i> : Konsumen	<i>Use case type</i> : Detail, essential	

<i>Stakeholders and interests :</i>
Konsumen – membuat lelang beli untuk membeli produk kesehatan
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen membuat lelang beli.
<i>Trigger :</i> Konsumen membuat lelang beli pada Sistem. <i>Type: External</i>
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Konsumen <i>Include:</i> Verifikasi User, Cek Voucher <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -
<i>Normal flow of events:</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Konsumen memasukkan data lelang beli yang akan dilemparkan. 3. Sistem menjalankan use case Cek Voucher. 4. Sistem memberikan preview lelang yang dimasukan pada Konsumen. 5. Konsumen memberikan persetujuan. 6. Sistem menyimpan data lelang beli yang dimasukan oleh Konsumen ke database pelelangan Sistem. 7. Sistem memberikan konfirmasi berhasil pada Konsumen. 8. Konsumen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows :</i> -
<i>Alternate/exceptional flows:</i> <ol style="list-style-type: none"> 2. Jika data yang dimasukan dianggap salah oleh Sistem, maka Konsumen mengulangi langkah 2 sampai benar. Atau Konsumen melakukan langkah ke 7. 3. Jika voucher Konsumen tidak mencukupi untuk melakukan pelemparan lelang jual, maka Konsumen mengulangi langkah 2 sampai benar. Atau Produsen melakukan langkah ke 7. 5. Jika Konsumen tidak setuju, maka Konsumen mengulangi langkah 2-5 sampai setuju. Atau melakukan langkah ke 7.

Use case name : Melihat dan Maintain Lelang Beli	ID :LDUC.29	Importance level: High
Primary actor : Konsumen	Use case type: Detail, esential	
Stakeholders and interests : Konsumen – melihat pemenang lelang beli, mengedit lelang beli, menghapus lelang beli.		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen melakukan maintain lelang beli yang dilempar dan sekaligus melihatnya.		
Trigger : Konsumen melihat dan memaintain lelang jualnya. Type: External		
Relationships: Association: Konsumen Include: Verifikasi User Extend: Melihat Pemenang LelBeli Sendiri, Melihat Lelang Beli Sendiri, Mengedit Lelang Beli, Menghapus lelang Beli. Generalization: -		
Normal flow of events: 4. Konsumen menjalankan use case Verifikasi User. 5. Dalam use case ini Konsumen dapat melakukan; Melihat pemenang lelang beli, S-1 Subflow Lihat Pemenang Lelang dijalankan. Melihat lelang beli, S-2 Subflow Lihat Lelang dijalankan. Mengedit Lelang beli S-3 Subflow Edit Lelang dijalankan. Menghapus Lelang beli s-4 Subflow Hapus Lelang dijalankan. 6. Konsumen log out dan meninggalkan website Sistem.		
Subflows : S-1: Lihat Pemenang Lelang 6. Konsumen menjalankan use case Verifikasi User. 7. Konsumen memasukkan permintaan untuk melihat pemenang		

lelang beli yang dilempar pada Sistem.

8. Sistem memberikan list lelang beli yang dilempar.
9. Konsumen melihat pemenang pada lelang beli yang dipilih.
10. Sistem memberikan detil data pemenang lelang beli yang dipilih.
11. Konsumen mengulang langkah ke 4 - 5 sampai puas.

S-2: Lihat Lelang

6. Konsumen menjalankan use case Verifikasi User.
7. Konsumen memasukkan permintaan untuk melihat data lelang jual sendiri (per waktu /per wilayah/per jenis/ jumlah penawar terbanyak/ dengan kata kunci) pada Sistem.
8. Sistem memberikan list lelang beli yang diminta.
9. Konsumen melihat detail data salah satu lelang beli yang dipilih.
10. Sistem memberikan detil data lelang beli yang dipilih.
11. Konsumen mengulang langkah ke 4 - 5 sampai puas.

S-3: Edit Lelang

8. Konsumen menjalankan use case Verifikasi User.
9. Konsumen memasukkan permintaan untuk mengedit lelang beli yang dilempar pada Sistem.
10. Sistem memberikan list lelang beli bebas edit yang dilempar.
11. Konsumen melakukan pengeditan data pada lelang beli yang dipilih.
12. Sistem memberikan konfirmasi keyakinan untuk menghapus pada Konsumen.
13. Konsumen memasukkan persetujuan.
14. Sistem menyimpan perubahan data lelang yang dimasukan Konsumen.
15. Sistem memberikan konfirmasi edit lelang berhasil dilakukan.

S-4: Hapus Lelang

8. Konsumen menjalankan use case Verifikasi User.
9. Konsumen memasukkan permintaan untuk mengedit lelang beli yang dilempar pada Sistem.
10. Sistem memberikan list lelang beli bebas edit yang dilempar.
11. Konsumen melakukan penghapusan lelang beli yang dipilih

<p>dari database pelelangan Sistem.</p> <p>12. Sistem memberikan konfirmasi keyakinan untuk menghapus pada Produsen.</p> <p>13. Konsumen memasukan persetujuan.</p> <p>14. Sistem menghapus lelang yang dipilih Produsen.</p> <p>15. Sistem memberikan konfirmasi penghapusan lelang berhasil dilakukan.</p>
<p><i>Alternate/exceptional flows:</i></p> <p>S-3, 6. Jika Konsumen tidak setuju, maka Konsumen mengulangi langkah ke 4 – 6 sampai Konsumen setuju. Atau Konsumen <i>log out</i> meninggalkan website Sistem.</p> <p>S-4, 6. Jika Konsumen tidak setuju, maka Konsumen mengulangi langkah ke 4 – 6 sampai Konsumen setuju. Atau Konsumen <i>log out</i> meninggalkan website Sistem.</p>

<i>Use case name :</i> Persetujuan Pemenag Lel Beli Baru	<i>ID :</i> LDUC.30	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> :Konsumen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen – mendapat pemenang baru lelang beli Produsen – kesempatan untuk menjadi pemenang lelang beli		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen memberikan persetujuan terhadap pemenang baru dari lelang beli yang dilemparnya.		
<i>Trigger :</i> Konsumen memberikan persetujuan pemenang baru lelang beli. <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Konsumen <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> 1. Konsumen menjalankan use case Verifikasi User.		

2. Konsumen memasukan permintaan untuk memberikan persetujuan pemenang lelang beli baru. 3. Sistem memberikan list pemenang baru lelang beli yang diminta. 4. Konsumen memberikan persetujuan pada pemenang yang dipilih. 5. Sistem menyimpan persetujuan yang diberikan Konsumen. 6. Konsumen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows : -</i>
<i>Alternate/exceptional flows:</i> 5. Jika Produsen tidak setuju, maka Sistem akan menyimpan status lelang beli menjadi gagal.

<i>Use case name :</i> Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Produsen	<i>ID :</i> LDUC.31	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Produsen	<i>Use case type:</i> Overview, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Produsen – membuat perjanjian kontrak lelang beli Pemilik – mematuhi peraturan yang berlaku		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Produsen membuat perjanjian kontrak lelang beli (surat kuasa, surat jual beli) pada Sistem.		
<i>Trigger :</i> Produsen membuat perjanjian Kontrak lelang beli. <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> <i>Include:</i> <i>Extend:</i> <i>Generalization:</i>		
<i>Normal flow of events:</i>		
<i>Subflows :</i> -		
<i>Alternate/exceptional flows:</i>		

Use case name : Membuat dan Melihat Penawaran Lelang Beli	ID :LDUC.32	Importance level: High
Primary actor : Produsen	Use case type: Detail, esential	
Stakeholders and interests : Konsumen – melakukan pembelian produk kesehatan Produsen – mendapatkan pembeli produk kesehatan		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Produsen melakukan penawaran pada pelelangan pembelian yang dilakukan dan juga melihat penawaran pelelangan tersebut.		
Trigger : Produsen membuat penawaran lelang beli dan melihat penawaran lelangnya. Type: External		
Relationships: Association: Produsen Include: Verifikasi User, Penentuan Pemenang Lelang Beli, Cek Voucher Extend: - Generalization: -		
Normal flow of events: 4. Produsen menjalankan use case Verifikasi User. 5. Produsen dapat melakukan; Membuat penawaran lelang, S-1 Subflow Tawar Lelang dijalankan. Melihat penawaran lelang yang dilakukan, S-2 Subflow Lihat Penawaran dijalankan. Melihat lelang Jual yang ditawarkan, S-3 Subflow Lihat Lelang Ditawar dijalankan. 6. Produsen log out dan meninggalkan website Sistem.		
Subflows : S-1: Tawar Lelang 1. Produsen memasukan permintaan melakukan penawaran lelang beli pada Sistem. 2. Sistem memberikan list lelang beli yang dibuka di Sistem. 3. Produsen memmasukan penawaran pada lelang beli yang dipilih.		

4. Sistem menjalankan use case Cek Voucher.
5. Sistem menyimpan penawaran lelang yang dilakukan oleh Produsen dalam database pelelangan Sistem.
6. Sistem menjalankan use case Penentuan Pemenang Lelang Beli.
7. Sistem memberikan konfirmasi penawaran berhasil dilakukan.

S-2: Lihat Penawaran

1. Produsen meminta list penawaran lelang beli yang dilakukan.
2. Sistem memberikan list penawaran lelang beli yang diminta.
3. Produsen melihat detil salah satu penawaran lelang beli yang dipilih.
4. Sistem memberikan detil penawaran yang dipilih.
5. Produsen mengulangi langkah ke 3-4 sampai puas.

S-3: Lihat Lelang Ditawar

1. Produsen meminta list lelang beli yang ditawarkan.
2. Sistem memberikan list lelang beli yang diminta.
3. Produsen melihat detil salah satu lelang beli yang dipilih.
4. Sistem memberikan detil lelang beli yang dipilih.
5. Produsen mengulangi langkah ke 3-4 sampai puas.

Alternate/exceptional flows:

- S-1 4. Jika Voucher yang dimiliki Produsen tidak cukup untuk melakukan penawaran, maka Produsen mengulangi langkah ke 3-4 sampai voucher cukup. Atau Produsen *log out* meninggalkan website Sistem.

<i>Use case name :</i> Penentuan Pemenang Lelang Beli	<i>ID :</i> LDUC.33	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Sistem	<i>Use case type:</i> Overview, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Sistem – melakukan pemilihan pemenang lelang beli		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Sistem melakukan pengecekan terhadap penawaran yang dilakukan dan memilih penawaran tertinggi sebagai		

pemenang lelang beli.
Trigger :
Type: External
Relationships:
Association:
Include:
Extend:
Generalization:
Normal flow of events:
Subflows : -
Alternate/exceptional flows:

Use case name : Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Beli Konsumen	ID :LDUC.34	Importance level: High
Primary actor : Konsumen	Use case type: Overview, esential	
Stakeholders and interests : Konsumen – membuat perjanjian kontrak lelang beli Pemilik – mematuhi peraturan yang berlaku		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen membuat perjanjian kontrak lelang beli (surat jual beli) pada Sistem.		
Trigger : Konsumen membuat kontrak lelang beli. Type: External		
Relationships: Association: Konsumen Include: Extend: Generalization:		
Normal flow of events:		
Subflows :		
Alternate/exceptional flows:		

Use case name : Mengawasi Lelang Beli	ID :LDUC.35	Importance level: High
Primary actor : Admin	Use case type: Overview, esential	
Stakeholders and interests : Admin – mengawasi lelang beli		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin mengawasi lelang beli.		
Trigger : Admin mengawasi lelang beli. Type: External		
Relationships: Association: Admin Include: Extend: Generalization:		
Normal flow of events:		
Subflows : -		
Alternate/exceptional flows:		

<i>Use case name :</i> Maintain Perjanjian Kontrak Lelang Beli	<i>ID :</i> LDUC.36	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Admin	<i>Use case type:</i> Overview, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – mengesahkan, menggugurka perjanjian kontrak lelang beli		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin memaintain perjanjian kontrak lelang beli Sistem.		
<i>Trigger</i> : Admin memaintain kontrak lelang beli.		
<i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> <i>Extend:</i>		

<i>Generalization:</i>
<i>Normal flow of events:</i>
<i>Subflows :</i>
<i>Alternate/exceptional flows:</i>

<i>Use case name :</i> Menggururkan Perjanjian Kontrak Lelang Beli	<i>ID :LDUC.37</i>	<i>Importance level: High</i>
<i>Primary actor : Admin</i>	<i>Use case type: Detail, esential</i>	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – menggugurkan perjanjian kontrak lelang beli		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin menggugurkan perjanjian kontrak lelang beli.		
<i>Trigger :</i> Admin melakukan pengguguran perjanjian kontrak lelang beli <i>Type: Eksternal</i>		
<i>Relationships:</i> <i>Association: Admin</i> <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> Menghapus LeBeli Oleh Admin, Penentuan Kembali Pemenang Lelang Beli <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> <div><div>1. Admin menjalankan use case Verifikasi User.</div><div>2. Admin memasukan permintaan daftar perjanjian kontrak lelang beli pending pada Sistem.</div><div>3. Sistem memberikan list perjanjian kontrak lelang pending.</div><div>4. Admin menggugurkan perjanjian kontrak yang dipilih.</div><div>5. Sistem memberikan konfirmasi untuk meyakinkan apakah yakin akan menggugurkan perjanjian kontrak yang dipilih.</div><div>6. Admin memasukan persetujuan.</div><div>7. Sistem menghapus perjanjian kontrak yang dipilih dari database perjanjian kontrak lelang beli Sistem.</div><div>8. Sistem memberikan konfirmasi keberhasilan pengguguran</div></div>		

<p>perjanjian kontrak lelang beli yang dipilih.</p> <p>9. Admin <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.</p>
<i>Subflows :</i>
<p><i>Alternate/exceptional flows:</i></p> <p>4a. Jika yang digugurkan adalah perjanjian kontrak dari Konsumen, maka Admin menjalankan use case Menghapus LelBeli Oleh Admin.</p> <p>4b. Jika yang digugurkan adalah perjanjian kontrak dari Produsen, maka Sistem menjalankan use case Penentuan Kembali Pemenang Lelang Beli.</p> <p>6. Jika Admin tidak setuju, maka Admin dapat mengulang langkah ke 4 – 6 sampai setuju. Atau Admin memilih langkah ke 9.</p>

<i>Use case name :</i> Menghapus LelBeli Oleh Admin	<i>ID :</i> LDUC.38	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Admin	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – Menghapus lelang beli Pemilik – Pemberian sanksi		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin menggugurkan perjanjian kontrak lelang beli.		
<i>Trigger :</i> Admin melakukan penghapusan lelang beli <i>Type:</i> Eksternal		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> Menghapus LelBeli Oleh Admin, Penentuan Kembali Pemenang Lelang Beli <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> 1. Admin menjalankan use case Verifikasi User.		

2. Admin memasukan permintaan daftar lelang beli.
3. Sistem memberikan list lelang beli yang diminta.
4. Admin menghapus lelang beli yang dipilih.
5. Sistem memberikan konfirmasi untuk meyakinkan apakah yakin akan menghapus lelang beli yang dipilih.
6. Admin memasukan persetujuan.
7. Sistem menghapus lelang beli yang dipilih.
8. Sistem mengirim email informasi penghapusan lelang pada Produsen yang bersangkutan.
9. Sistem memberikan konfirmasi keberhasilan penghapusan lelang beli yang dipilih.
10. Admin *log out* dan meninggalkan website Sistem.

Subflows :

Alternate/exceptional flows:

6. Jika Admin tidak setuju, maka Admin dapat mengulang langkah ke 4-6 sampai setuju. Atau Admin memilih langkah ke 10.

<i>Use case name :</i> Penentuan Kembali Pemenang Lelang Beli	<i>ID :LDUC.39</i>	<i>Importance level: High</i>
<i>Primary actor : Sistem</i>	<i>Use case type: Overview, esential</i>	
<i>Stakeholders and interests :</i> Produesen – mendapat kesempatan menjadi pemenang lelang beli		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Sistem menentukan pemenang lelang beli yang baru.		
<i>Trigger :</i> <i>Type: External</i>		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> <i>Extend:</i>		

<i>Generalization:</i>
<i>Normal flow of events:</i>
<i>Subflows :</i>
<i>Alternate/exceptional flows:</i>

<i>Use case name :</i> Melihat Data Pembayaran Lelang	<i>ID :</i> LDUC.40	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Produsen, Konsumen, Admin	<i>Use case type:</i> Overview, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Produsen, Konsumen, Admin – melihat data pembayaran lelang yang dilakukan Pemilik – transparansi dari Sistem pada Anggota		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Produsen dan Admin melihat data pembayaran lelang pada pada Sistem.		
<i>Trigger :</i> Produsen/Konsumen melihat data pembayaran lelang. <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Produsen, Konsumen, Admin <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> Melihat Data Pembayaran Produk Kesehatan, Melihat Data Pembayaran Pelayanan Lelang <i>Generalization:</i>		
<i>Normal flow of events:</i>		
<i>Subflows :</i>		
<i>Alternate/exceptional flows:</i>		

<i>Use case name :</i> Melihat Data Pembayaran Produk Kesehatan	<i>ID :</i> LDUC.41	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Konsumen,	<i>Use case type:</i> Detail, esential	

Produsen	
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen, Produsen – melihat pembayaran pelelangan yang sedang dalam proses	
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen dan Produsen melihat pembayaran lelang yang dilakukan atas biaya produk kesehatan yang dilelang.	
<i>Trigger :</i> Konsumen/Produsen melihat data pembayaran pelelangannya. <i>Type: External</i>	
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Konsumen, Produsen <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -	
<i>Normal flow of events:</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen/Produsen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Konsumen/Produsen memasukan permintaan untuk melihat data pembayaran yang harus dibayar/diterima atas produk yang berhasil dilelang. 3. Sistem memberikan list pembayaran yang diminta. 4. Konsumen/Produsen melihat detil pembayaran yang dipilih. 5. Sistem memberikan detil data pembayaran yang dipilih. 6. Konsumen/Produsen mengulang langkah ke 4 - 5 sampai puas. 7. Konsumen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem. 	
<i>Subflows :</i> -	
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>	

<i>Use case name :</i> Melihat Data Pembayaran Pelayanan Lelang	<i>ID :</i> LDUC.42	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Konsumen, Produsen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	

<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen, Produsen – melihat pembayaran pelelangan yang sedang dalam proses	
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen dan Produsen melihat pembayaran lelang yang dilakukan atas pelayanan pelelangan yang diberikan Sistem.	
<i>Trigger :</i> Konsumen/Produsen melihat data pembayaran pelelangannya. <i>Type:</i> External	
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Konsumen, Produsen <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -	
<i>Normal flow of events:</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen/Produsen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Konsumen/Produsen memasukkan permintaan untuk melihat data pembayaran yang harus dibayar atas pelayanan pelelangan yang diberikan Sistem. 3. Sistem memberikan list pembayaran yang diminta. 4. Konsumen/Produsen melihat detil pembayaran yang dipilih. 5. Sistem memberikan detil data pembayaran yang dipilih. 6. Konsumen/Produsen mengulang langkah ke 4 - 5 sampai puas. 7. Konsumen/Produsen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem. 	
<i>Subflows :</i> -	
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>	

<i>Use case name :</i> Komplain Pembayaran Lelang	<i>ID :</i> LDUC.43	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Konsumen, Produsen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen, Produsen – melakukan komplain atas pembayaran yang		

dilakukan
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen dan Produsen memberikan komplain atas pembayaran yang dilakukan.
<i>Trigger :</i> Konsumen/Produsen memberikan komplain pembayaran <i>Type: External</i>
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Konsumen, Produsen <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -
<i>Normal flow of events:</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen/Produsen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Konsumen/Produsen memasukan keluhan atau komplain atas pembayaran yang dilakukan pada Sistem. 3. Sistem menyimpan komplain Konsumen/Produsen dalam database Sistem. 4. Konsumen/Produsen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows :</i> -
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>

<i>Use case name :</i> Melakukan Pembayaran Lelang	<i>ID :</i> LDUC.44	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Konsumen, Produsen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen – Melakukan pembayaran lelang yang dilakukan Produsen – Mendapat pembayaran produk kesehatan dan melakukan pembayaran lelang yang dilakukan Pemilik – Mendapat pembayaran pelayanan pelelangan		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana		

Konsumen dan Produsen melakukan pembayaran pelelangan yang dilakukan.
<i>Trigger</i> : Konsumen/Produsen melakukan pembayaran lelang. <i>Type</i> : External
<i>Relationships</i> : <i>Association</i> : Produsen, Konsumen <i>Include</i> : Verifikasi User <i>Extend</i> : - <i>Generalization</i> : -
<i>Normal flow of events</i> : 1. Produsen, Konsumen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Konsumen melakukan pembayaran atas; Pelayanan pelelangan yang dilakukan oleh Sistem, S-1 Subflow Pembayaran Sistem dijalankan. Pembelian produk kesehatan, S-2 Subflow Pembayaran Produk dijalankan. 3. Produsen melakukan pembayaran atas; Pelayanan pelelangan yang dilakukan oleh Sistem, S-1 Subflow Pembayaran Sistem dijalankan. 4. Anggota <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows</i> : S-1: Pembayaran Sistem 1. Sistem mengurangi voucher yang dimiliki oleh Konsumen/Produsen sesuai besar pelelangan dan penawaran lelang yang dilakukan. 2. Sistem menyimpan perubahan voucher yang terjadi. S-2: Pembayaran Produk 1. Konsumen memasukan bukti pembayaran/transfer ke rekening Produsen. 2. Sistem menyimpan bukti pembayaran dalam database pembayaran. 3. Sistem memberikan konfirmasi pembayaran berhasil.
<i>Alternate/exceptional flows</i> : S-1 1. Jika voucher yang dimiliki Konsumen/Produsen tidak

mencukupi, maka voucher akan diberi nilai minus sesuai kekurangan yang nantinya menjadi tagihan Sistem dan Sistem menjalankan use case Memberi Peringatan Pembayaran.

Use case name : Memberi Peringatan Pembayaran Lelang	ID :LDUC.45	Importance level: High
Primary actor : Admin	Use case type: Detail, esential	
Stakeholders and interests : Admin – Memberikan peringatan pembayaran pada Anggota Sistem.		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin memberikan peringatan pembayaran pada Anggota.		
Trigger : Admin memberikan peringatan pembayaran pada Anggota. Type: External		
Relationships: Association: Admin Include: Verifikasi User Extend: - Generalization: -		
Normal flow of events: 1. Admin menjalankan use case Verifikasi User. 2. Admin memasukan peringatan pembayaran dan tujuan peringatan diberikan. 3. Sistem menyimpan peringatan beserta tujuan peringatan diberikan dalam database peringatan Sistem. 4. Admin log out dan meninggalkan website Sistem.		
Subflows : -		
Alternate/exceptional flows:-		

Use case name : Melihat Data Pengiriman	ID :LDUC.46	Importance level: High
Primary actor : Partner	Use case type: Detail, esential	
Stakeholders and interests : Partner – melihat data tujuan pengambilan dan tujuan pengiriman barang		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Partner melihat data pengiriman yang harus dilakukan.		
Trigger : Partner melihat data pengiriman lelang. Type: External		
Relationships: Association: Partner Include: Verifikasi User Extend: - Generalization: -		
Normal flow of events: <ol style="list-style-type: none">1. Partner menjalankan use case Verifikasi User.2. Partner memasukkan permintaan untuk melihat data lelang beli (per waktu /per wilayah/ dengan kata kunci).3. Sistem memberikan list data pengiriman lelang yang diminta.4. Partner melihat detail data salah satu pengiriman yang dipilih.5. Sistem memberikan detil data pengiriman yang dipilih.6. Partner mengulang langkah ke 4 - 5 sampai puas.7. Partner log out dan meninggalkan website Sistem.		
Subflows : -		
Alternate/exceptional flows: <ol style="list-style-type: none">2a. Jika list pengiriman yang dicari tidak ada, maka Partner dapat mengulang langkah ke 2 sampai ada.2b. Partner melakukan langkah ke 7.		

<i>Use case name :</i> Melakukan Pengiriman	<i>ID :</i> LDUC.47	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Partner	<i>Use case type:</i> Detail, esential	

<i>Stakeholders and interests :</i>		
Partner – Melakukan pengiriman produk kesehatan hasil pelelangan		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Partner melakukan pengiriman produk kesehatan hasil pelelangan pada Sistem.		
<i>Trigger :</i> Partner memasukan bukti pengiriman.		
<i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i>		
<i>Association:</i> Partner <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i>		
1. Partner menjalankan use case Verifikasi User. 2. Partner memasukan permintaan untuk melakukan pengiriman. 3. Sistem memberikan list data pengiriman lelang yang harus dikirim. 4. Partner melihat detail data salah satu pengiriman yang dipilih. 5. Sistem memberikan detil data pengiriman yang dipilih. 6. Partner melakukan pengambilan dan pengiriman produk kesehatan. 7. Partner memasukan bukti terima dari Konsumen pada Sistem sebagai bukti pelaksanaan pengiriman. 8. Sistem menyimpan bukti pengiriman yang dilakukan Partner. 9. Sistem memberikan konfirmasi pengiriman berhasil dilakukan dalam. 10. Partner <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.		
<i>Subflows :</i> -		
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>		

<i>Use case name :</i> Melihat Data Transaksi Pengiriman	<i>ID :</i> LDUC.48	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Produsen, Konsumen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	

<i>Stakeholders and interests :</i>	
Produsen – melihat data pengiriman yang harus dilakukan	
Konsumen – melihat data pengiriman yang harus diterima	
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Produsen/Konsumen melihat data pengiriman yang harus dilakukan/diterima.	
<i>Trigger :</i> Produsen/Konsumen melihat data pengiriman lelang.	
<i>Type:</i> External	
<i>Relationships:</i>	
<i>Association:</i>	Produsen, Konsumen
<i>Include:</i>	Verifikasi User
<i>Extend:</i>	-
<i>Generalization:</i>	-
<i>Normal flow of events:</i>	
1. Produsen/Konsumen menjalankan use case Verifikasi User.	
2. Produsen/Konsumen memasukkan permintaan untuk melihat data lelang beli (per waktu /per wilayah/ dengan kata kunci).	
3. Sistem memberikan list data pengiriman lelang yang diminta.	
4. Produsen/Konsumen melihat detail data salah satu pengiriman yang dipilih.	
5. Sistem memberikan detil data pengiriman yang dipilih.	
6. Produsen/Konsumen mengulang langkah ke 4 - 5 sampai puas.	
7. Produsen/Konsumen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.	
<i>Subflows :</i> -	
<i>Alternate/exceptional flows:</i>	
2a. Jika list pengiriman yang dicari tidak ada, maka Produsen/Konsumen dapat mengulang langkah ke 2 sampai ada.	
2b. Produsen/Konsumen melakukan langkah ke 7.	

<i>Use case name :</i> Membuat Bukti Pengiriman	<i>ID :</i> LDUC.49	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Produsen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	

<i>Stakeholders and interests :</i> Produsen – Memberikan produk kesehatan hasil pelelangan Konsumen – Mendapatkan produk kesehatan hasil pelelangan		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Produsen mamberikan bukti penyerahan produk kesehatan hasil pelelangan pada Sistem.		
<i>Trigger :</i> Produsen memasukan bukti penyerahan barang <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Produsen <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Produsen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Produsen memasukan permintaan untuk malakukan penyerahan barang. 3. Sistem memberikan list data pengiriman lelang yang harus dikirim. 4. Produsen melihat detail data salah satu pengiriman yang dipilih. 5. Sistem memberikan detil data pengiriman yang dipilih. 6. Produsen memasukan bukti terima dari Partner pada Sistem sebagai bukti pelaksanaan penyerahan produk kesehatan pada Sistem. 7. Sistem menyimpan bukti penyerahan barang yang dilakukan Produsen. 8. Sistem memberikan konfirmasi pemasukan bukti pengiriman berhasil dilakukan status belum sah. 9. Produsen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem. 		
<i>Subflows :</i> -		
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>		

<i>Use case name :</i> Komplain Pengiriman	<i>ID :</i> LDUC.50	<i>Importance level:</i> High
---	---------------------	-------------------------------

<i>Primary actor</i> : Konsumen	<i>Use case type: Detail, esential</i>
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen – melakukan komplain atas pengiriman yang dilakukan	
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen memberikan komplain atas pengiriman yang dilakukan.	
<i>Trigger :</i> Konsumen memberikan komplain pengiriman <i>Type: External</i>	
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Konsumen <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -	
<i>Normal flow of events:</i> 1. Konsumen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Konsumen memasukkan keluhan atau komplain atas pengiriman yang dilakukan pada Sistem. 3. Sistem menyimpan komplain Konsumen dalam database Sistem. 4. Konsumen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.	
<i>Subflows :</i> -	
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>	

<i>Use case name :</i> Mensyahkan Pengiriman	<i>ID :</i> LDUC.51	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Partner	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Partner – Mengesahkan pengiriman hasil pelelangan		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Partner melakukan pengesahan atas pengiriman yang dilakukan.		
<i>Trigger :</i> Partner mengesahkan pengiriman hasil lelang		
<i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i>		

<i>Association:</i> Partner <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -
<i>Normal flow of events:</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Partner menjalankan use case Verifikasi User. 2. Partner memasukkan permintaan untuk melakukan pengesahan pengiriman. 3. Sistem memberikan list data pengiriman lelang yang belum sah. 4. Partner melihat detail data salah satu pengiriman dan mengesahkannya. 5. Sistem menyimpan pengesahan yang dilakukan Partner dengan mengubah status pengiriman menjadi sah pada database pengiriman. 6. Partner <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows :</i> -
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>

<i>Use case name :</i> Memberi Peringatan Pengiriman	<i>ID :</i> LDUC.52	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Admin	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – Memberikan peringatan pengiriman pada Anggota Sistem.		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin memberikan peringatan pengiriman pada Anggota.		
<i>Trigger :</i> Admin memberikan peringatan pengiriman pada Anggota.		
<i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i>		

<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin menjalankan use case Verifikasi User. 2. Admin memasukkan peringatan pengiriman dan tujuan peringatan diberikan. 3. Sistem menyimpan peringatan beserta tujuan peringatan diberikan dalam database peringatan Sistem. 4. Admin <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows : -</i>
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>

<i>Use case name :</i> Melihat dan Mencetak history Transaksi Lelang	<i>ID :</i> LDUC.53	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Konsumen, Produsen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen,Produsen – mendapatkan laporan review pelelangan dan penawaran yang dilakukan		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen dan Produsen dapat melihat dan mencetak history pelelangan yang dilakukan.		
<i>Trigger :</i> Konsumen, Produsen melihat atau mencetak history pelelangan		
<i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Konsumen, Produsen <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> 1. Konsumen/Produsen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Dalam use case ini Konsumen/Produsen dapat; Melihat/cetak review lelang yang dilakukan, S-1 Subflow Lihat/Cetak Review Lelang dijalankan.		

Melihat/cetak penawaran lelang,

S-2 Subflow Lihat/Cetak Penawaran Lelang dijalankan.

Melihat/cetak surat-surat perjanjian lelang,

S-3 Subflow Lihat/Cetak Perjanjian Lelang dijalankan.

3. Konsumen/Produsen *log out* dan meninggalkan website Sistem.

Subflows :

S-1: Lihat/cetak Review Lelang

1. Konsumen/Produsen memasukan permintaan untuk melihat/cetak review lelang (per waktu/ dengan kata kunci) yang telah dilakukan pada Sistem.
2. Sistem memberikan list lelang yang telah dilakukan.
3. Konsumen/Produsen melihat/cetak review pada lelang yang dipilih.
4. Sistem memberikan/cetak detil data review lelang yang dipilih.
5. Konsumen/Produsen mengulang langkah ke 3 - 4 sampai puas.

S-2: Lihat/cetak Penawaran Lelang

1. Konsumen/Produsen memasukan permintaan untuk melihat/cetak review penawaran lelang (per waktu/ dengan kata kunci) yang telah dilakukan pada Sistem.
2. Sistem memberikan list penawaran lelang yang telah dilakukan.
3. Konsumen/Produsen melihat/cetak review penawaran pada lelang yang dipilih.
4. Sistem memberikan/cetak detil data review penawaran lelang yang dipilih.
5. Konsumen/Produsen mengulang langkah ke 3 - 4 sampai puas.

S-3: Lihat/cetak Perjanjian Lelang

1. Konsumen/Produsen memasukan permintaan untuk melihat/cetak perjanjian lelang (per waktu/ dengan kata kunci) yang telah dilakukan pada Sistem.
2. Sistem memberikan list perjanjian lelang yang telah

dilakukan.
3. Konsumen/Produsen melihat/cetak perjanjian lelang yang dipilih.
4. Sistem memberikan/cetak detil data review perjanjian lelang yang dipilih.
5. Konsumen/Produsen mengulang langkah ke 3 - 4 sampai puas.
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>

<i>Use case name :</i> Melihat dan Mencetak history Transaksi Pengiriman	<i>ID :</i> LDUC.54	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Partner (Admin)	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Partner (Admin) – mendapatkan laporan review pengiriman yang dilakukan		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Partner (Admin) dapat melihat dan mencetak history pengiriman yang dilakukan.		
<i>Trigger :</i> Partner (Admin) melihat atau mencetak history pengiriman <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Partner (Admin) <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> 1. Partner (Admin) menjalankan use case Verifikasi User. 2. Partner (Admin) memasukkan permintaan untuk melihat/cetak review pengiriman (per waktu/ dengan kata kunci) yang telah dilakukan. 3. Sistem memberikan list pengiriman lelang yang telah		

dilakukan.

4. Partner (Admin) melihat/cetak review pengiriman lelang yang dipilih.
5. Sistem memberikan/cetak detil data review pengiriman lelang yang dipilih.
6. Partner (Admin) mengulang langkah ke 3 - 4 sampai puas.
7. Partner (Admin) *log out* dan meninggalkan website Sistem.

Subflows : -

Alternate/exceptional flows:-

Use case name : Melihat dan Mencetak Data History Pelaporan Sistem	ID :LDUC.55	Importance level: High
Primary actor : Pemilik	Use case type: Detail, esential	
Stakeholders and interests : Pemilik – mendapatkan laporan aktifitas dari Sistem		
Brief description: Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Pemilik dapat melihat dan mencetak data history pelaporan Sistem.		
Trigger : Pemilik melihat atau mencetak history pelaporan Sistem Type: External		
Relationships: Association: Pemilik Include: Verifikasi User Extend: - Generalization: -		
Normal flow of events: 1. Pemilik menjalankan use case Verifikasi User. 2. Dalam use case ini Pemilik dapat; Melihat/cetak laporan komplain Anggota Sistem, S-1 Subflow Lihat/Cetak Komplain Anggota dijalankan. Melihat/cetak laporan statistik pelelangan pada Sistem, S-2 Subflow Lihat/Cetak Statistik Lelang dijalankan. Melihat/cetak review transaksi pelelangan pada Sistem,		

S-3 Subflow Lihat/Cetak Review Transaksi Lelang dijalankan.

Melihat/cetak data surat-surat perjanjian pelelangan,

S-4 Subflow Lihat/Cetak Perjanjian Sistem dijalankan.

Melihat/cetak laporan pembayaran,

S-5 Subflow Lihat/Cetak Laporan Pembayaran dijalankan.

Melihat/cetak data Anggota Sistem,

S-6 Subflow Lihat/Cetak Data Anggota dijalankan.

Melihat/cetak laporan pengiriman,

S-7 Subflow Lihat/Cetak Laporan Pengiriman dijalankan.

3. Pemilik *log out* dan meninggalkan website Sistem.

Subflows :

S-1: Lihat/Cetak Komplain Anggota

1. Pemilik memasukan permintaan untuk melihat/cetak review komplain Anggota pada Sistem.
2. Sistem memberikan list komplain Anggota yang ada.
3. Pemilik melihat/cetak komplain Anggota yang dipilih.
4. Sistem memberikan/cetak komplain Anggota yang dipilih.
5. Pemilik mengulang langkah ke 3 - 4 sampai puas.

S-2: Lihat/Cetak Statistik Lelang

1. Pemilik memasukan permintaan untuk melihat/cetak (per waktu) statistik pelelangan.
2. Sistem memberikan statistik pelelangan yang diminta.
3. Pemilik melihat/cetak statistik pelelangan yang diminta.
4. Sistem memberikan/cetak statistik pelelangan yang diminta.
5. Pemilik mengulang langkah ke 3 - 4 sampai puas.

S-3: Lihat/Cetak Review Transaksi Lelang

1. Pemilik memasukan permintaan untuk melihat/cetak (per waktu) review transaksi lelang.
2. Sistem memberikan list review transaksi lelang yang diminta.
3. Pemilik melihat/cetak review transaksi lelang yang

diminta.

4. Sistem memberikan/cetak review transaksi lelang yang diminta.
5. Pemilik mengulang langkah ke 3 - 4 sampai puas.

S-4: Lihat/Cetak Perjanjian Sistem

1. Pemilik memasukan permintaan untuk melihat/cetak (per waktu) data surat-surat perjanjian pelelangan.
2. Sistem memberikan list data surat-surat perjanjian pelelangan yang diminta.
3. Pemilik melihat/cetak data surat-surat perjanjian pelelangan yang dipilih.
4. Sistem memberikan/cetak detil data surat-surat perjanjian pelelangan yang diminta.
5. Pemilik mengulang langkah ke 3 - 4 sampai puas.

S-5: Lihat/Cetak Laporan Pembayaran

1. Pemilik memasukan permintaan untuk melihat/cetak review laporan pembayaran pada Sistem.
2. Sistem memberikan list laporan pembayaran yang ada.
3. Pemilik melihat/cetak laporan pembayaran yang dipilih.
4. Sistem memberikan/cetak laporan pembayaran yang dipilih.
5. Pemilik mengulang langkah ke 3 - 4 sampai puas.

S-6: Lihat/Cetak Data Anggota

1. Pemilik memasukan permintaan untuk melihat/cetak data Anggota.
2. Sistem memberikan data Anggota yang ada.
3. Pemilik melihat/cetak data Anggota yang dipilih.
4. Sistem memberikan/cetak data Anggota yang diminta.
5. Pemilik mengulang langkah ke 3 - 4 sampai puas.


S-7: Lihat/Cetak Laporan Pengiriman

1. Pemilik memasukan permintaan untuk melihat/cetak (per waktu) laporan pengiriman.
2. Sistem memberikan list laporan pengiriman lelang yang diminta.
3. Pemilik melihat/cetak laporan pengiriman lelang yang

dipilih.
4. Sistem memberikan/cetak laporan pengiriman lelang yang diminta.
5. Pemilik mengulang langkah ke 3 - 4 sampai puas.
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>

<i>Use case name :</i> Maintain Data History Pelaporan Sistem	<i>ID :</i> LDUC.56	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Admin	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – maintain data history pelaporan Sistem		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin memaintain data history pelaporan Sistem.		
<i>Trigger :</i> Admin maintain data history pelaporan Sistem. <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> 1. Admin menjalankan use case Verifikasi User. 2. Admin melakukan maintain (insert/update/delete) data history pelaporan Sistem. 3. Sistem menyimpan perubahan yang dilakukan oleh Admin. 4. Admin <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.		
<i>Subflows :</i> -		
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>		

<i>Use case name :</i> Backup Data	<i>ID :</i> LDUC.57	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Admin	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – keamanan Sistem Pemilik – keamanan Sistem		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin melakukan backup data Sistem.		
<i>Trigger :</i> Admin melakukan backup data Sistem. <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> <ol style="list-style-type: none">1. Admin menjalankan use case Verifikasi User.2. Admin melakukan backup database Sistem ke database backup Sistem.3. Sistem menyimpan perubahan yang dilakukan oleh Admin.4. Admin <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.		
<i>Subflows :</i> -		
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>		



MILIK PERPUSTAKAAN
ITS



<i>Use case name :</i> Maintain Data	<i>ID :</i> LDUC.58	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Admin	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Admin – maintain data Sistem		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Admin memaintain data Sistem.		
<i>Trigger :</i> Admin maintain data Sistem.		

<i>Type: External</i>
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Admin <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -
<i>Normal flow of events:</i> 1. Admin menjalankan use case Verifikasi User. 2. Admin melakukan maintain (insert/update/delete) data Sistem. 3. Sistem menyimpan perubahan yang dilakukan oleh Admin. 4. Admin <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows : -</i>
<i>Alternate/exceptional flows:-</i>

<i>Use case name :</i> Memberikan dan Melihat Penilaian	<i>ID :</i> LDUC.59	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Konsumen, Produsen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen, Produsen – Memberikan penilaian terhadap rekan transaksi pelemangannya dan melihat penilai terhadap dirisendiri dan Anggota lain. Pemilik –kepercayaan terhadap Anggota lain.		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen dan Produsen melihat penilaian dan memberikan penilaian terhadap Anggota lain.		
<i>Trigger :</i> Konsumen/Produsen melihat atau memberikan penilaian terhadap Anggota lain.		
<i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Produsen, Konsumen <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> -		

<i>Generalization:</i> -
<i>Normal flow of events:</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Produsen/Konsumen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Produsen/Konsumen dalam use case ini dapat melakukan; <ul style="list-style-type: none"> Penilaian terhadap Anggota lain, S-1 Subflow Memberikan Penilaian dijalankan. Melihat penilaian terhadap diri sendiri dan Anggota lain, S-2 Subflow Melihat penilaian dijalankan. 3. Produsen/Konsumen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<i>Subflows :</i> <p>S-1: Memberikan Penilaian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen/Produsen memasukan penilaian terhadap Anggota lain yang menjadi rekan transaksi pelelangan. 2. Sistem menyimpan penilaian yang diberikan. 3. Sistem memberikan konfirmasi berhasil. <p>S-2: Melihat Penilaian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen/Produsen melihat nilai dari Anggota lain atau nilai diri sendiri. 2. Sistem memberikan detail nilai sesuai permintaan yang diminta. 3. Konsumen/Produsen mengulangi langkah ke 1-2 sampai puas.
<i>Alternate/exceptional flows:</i> -

<i>Use case name :</i> Tanya Jawab	<i>ID :</i> LDUC.60	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor :</i> Konsumen, Produsen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen, Produsen – Komuniakasi permasalahan yang terjadi saat pelelangan		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen dan Produsen melakukan tanya jawab atas pelelangan yang dilakukan.		

<p><i>Trigger</i> : Konsumen/Produsen saling memberikan pertanyaan dan jawaban</p> <p><i>Type: External</i></p>
<p><i>Relationships:</i></p> <p><i>Association:</i> Produsen, Konsumen</p> <p><i>Include:</i> Verifikasi User</p> <p><i>Extend:</i> -</p> <p><i>Generalization:</i> -</p>
<p><i>Normal flow of events:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Produsen/Konsumen menjalankan use case Verifikasi User. 2. Produsen/Konsumen dalam use case ini dapat melakukan; <ul style="list-style-type: none"> Bertanya pada Produsen/Konsumen, S-1 Subflow Bertanya dijalankan. Menjawab pertanyaan Produsen/Konsumen, S-2 Subflow Menjawab dijalankan. Melihat jawaban Produsen/Konsumen, S-3 Subflow Melihat jawaban dijalankan. 3. Produsen/Konsumen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.
<p><i>Subflows :</i></p> <p>S-1: Bertanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen/Produsen memasukan pertanyaan yang ditujukan pada Konsumen/Produsen terkait. 2. Sistem menyimpan pertanyaan yang diberikan. 3. Sistem memberikan konfirmasi berhasil. <p>S-2: Menjawab</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen/Produsen melihat pertanyaan yang ada. 2. Sistem memberikan list pertanyaan yang ada untuk Konsumen/Produsen terkait. 3. Konsumen/Produsen memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan. 4. Sistem menyimpan jawaban dari Konsumen/Produsen. 5. Konsumen/Produsen mengulangi langkah ke 3-4 sampai pertanyaan dijawab semua. <p>S-3: Melihat Jawaban</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen/Produsen melihat jawaban atas pertanyaan

<p>yang diberikan pada Konsumen/Produsen terkait.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sistem memberikan list jawaban yang diberikan. 3. Konsumen/Produsen memilih salah satu jawaban. 4. Sistem memberikan detil jawaban yang dipilih. 5. Konsumen/Produsen mengulangi langkah ke 3-4 samapai puas.
<i>Alternate/exceptional flows: -</i>

<i>Use case name :</i> Berkomunikasi Dengan Sistem	<i>ID :</i> LDUC.60	<i>Importance level:</i> High
<i>Primary actor</i> : Konsumen, Produsen	<i>Use case type:</i> Detail, esential	
<i>Stakeholders and interests :</i> Konsumen, Produsen – Komuniikasi permasalahan yang terjadi saat pelelangan dengan Sistem		
<i>Brief description:</i> Use case ini menjelaskan tentang bagaimana Konsumen dan Produsen melakukan komunikasi dengan Sistem.		
<i>Trigger :</i> Konsumen/Produsen memberikan pertanyaan pada Sistem <i>Type:</i> External		
<i>Relationships:</i> <i>Association:</i> Produsen, Konsumen <i>Include:</i> Verifikasi User <i>Extend:</i> - <i>Generalization:</i> -		
<i>Normal flow of events:</i> 4. Produsen/Konsumen menjalankan use case Verifikasi User. 5. Produsen/Konsumen dalam use case ini dapat melakukan; Bertanya pada Sistem, S-1 Subflow Bertanya dijalankan. Melihat jawaban Sistem, S-3 Subflow Melihat Jawaban dijalankan. 6. Produsen/Konsumen <i>log out</i> dan meninggalkan website Sistem.		

Subflows :

S-1: Bertanya

1. Konsumen/Produsen memasukan pertanyaan yang ditujukan pada Sistem.
2. Sistem menyimpan pertanyaan yang diberikan.
3. Sistem memberikan konfirmasi berhasil.

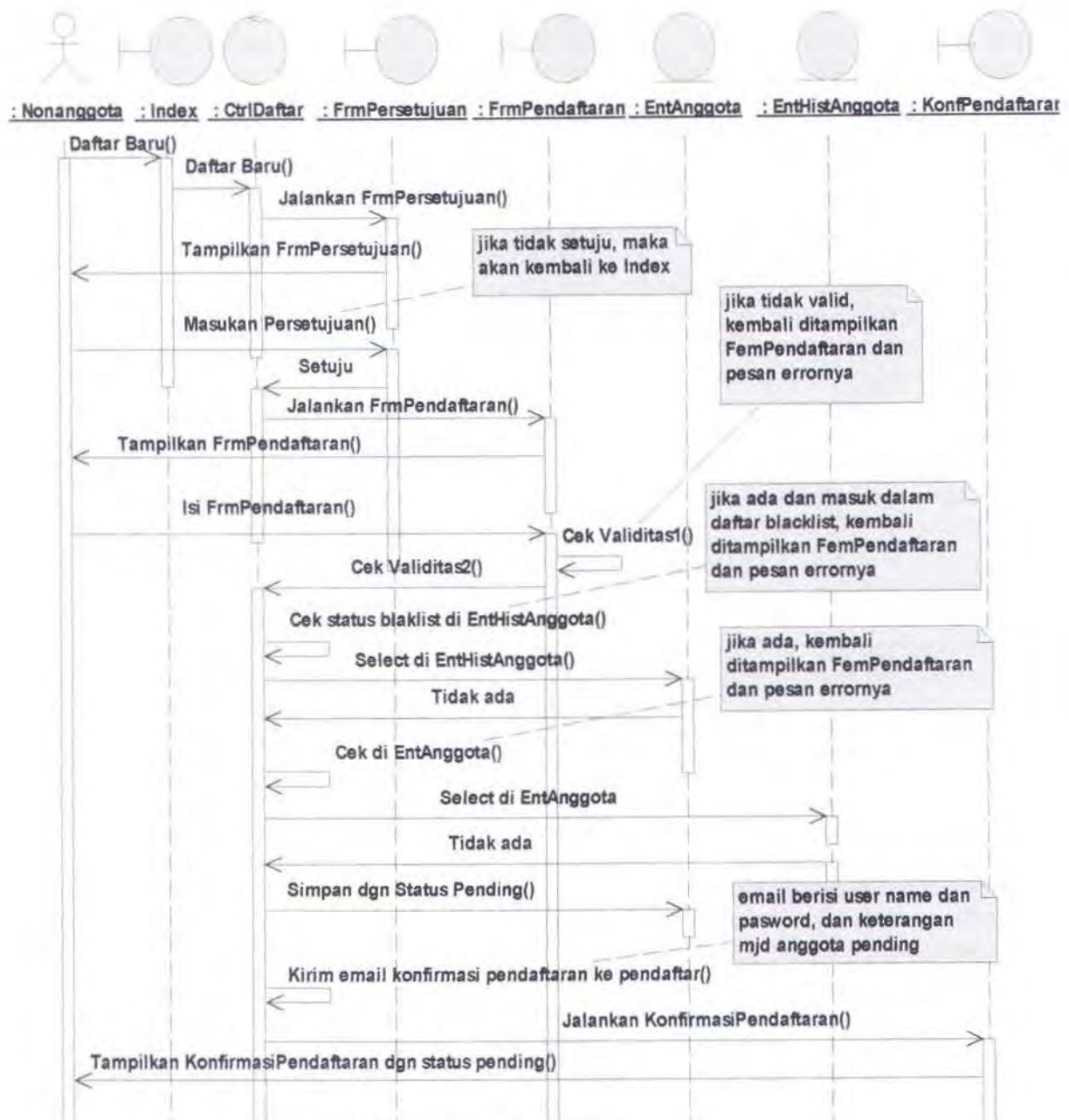
S-3: Melihat Jawaban

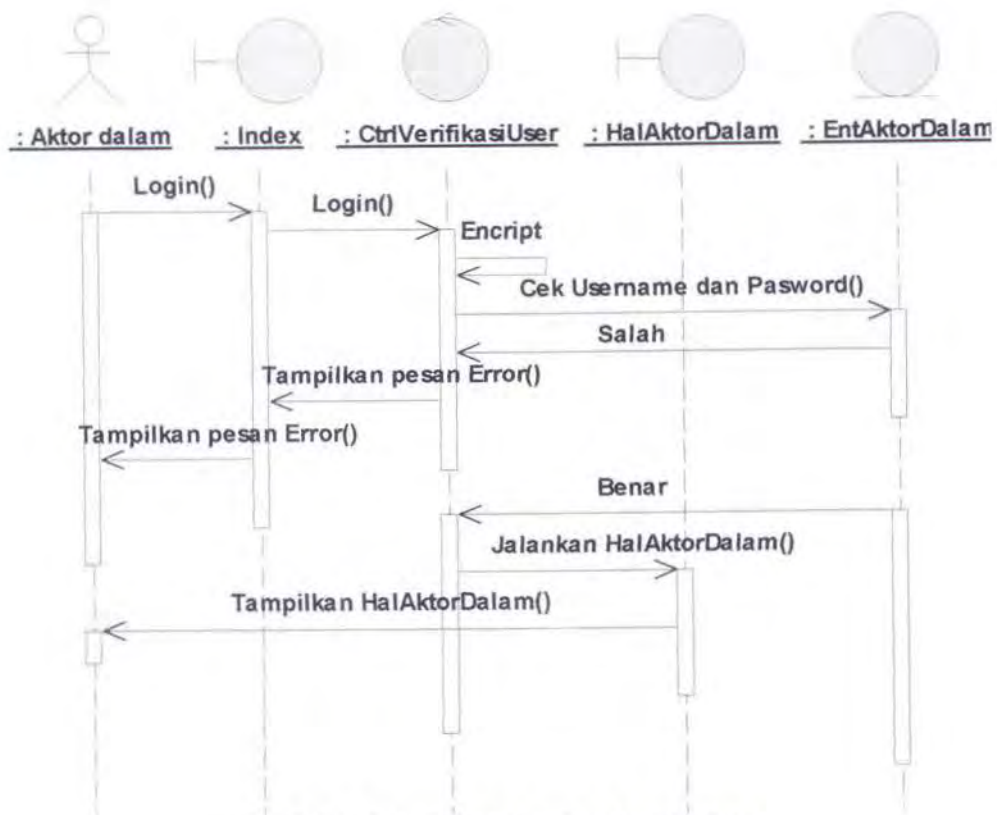
1. Konsumen/Produsen melihat jawaban atas pertanyaan yang diberikan pada Sistem.
2. Sistem memberikan list jawaban yang diberikan.
3. Konsumen/Produsen memilih salah satu jawaban.
4. Sistem memberikan detil jawaban yang dipilih.
5. Konsumen/Produsen mengulangi langkah ke 3-4 samapai puas.

Alternate/exceptional flows: -

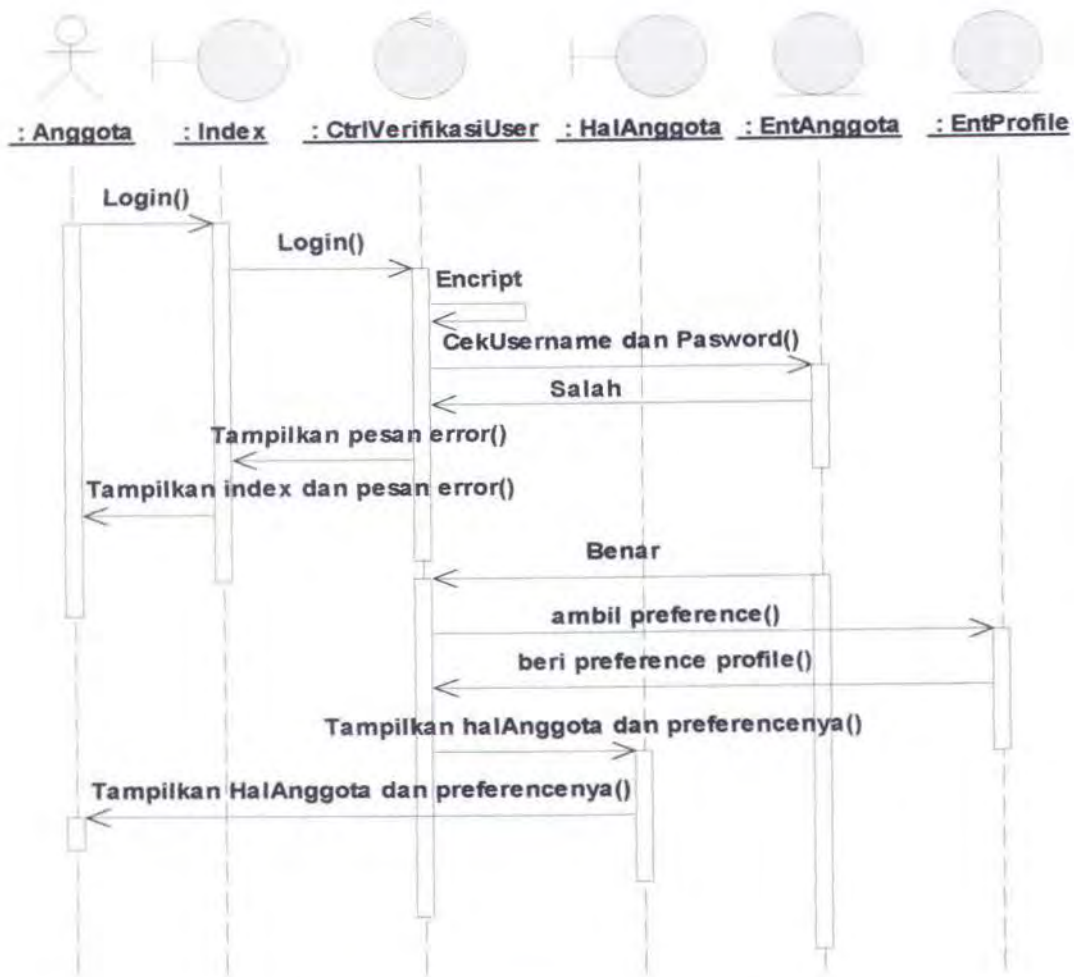
LAMPIRAN C

Sequence Diagram

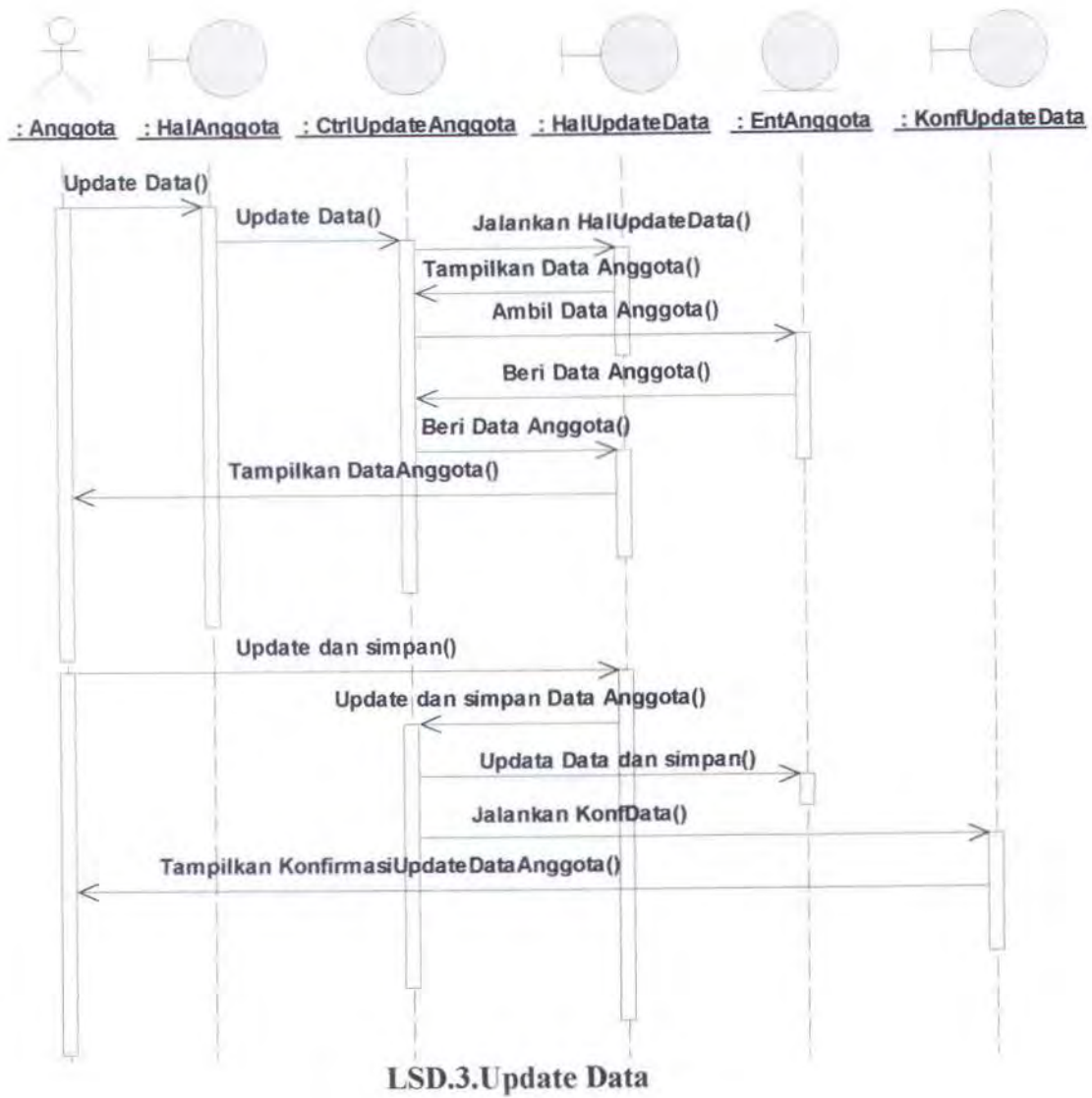


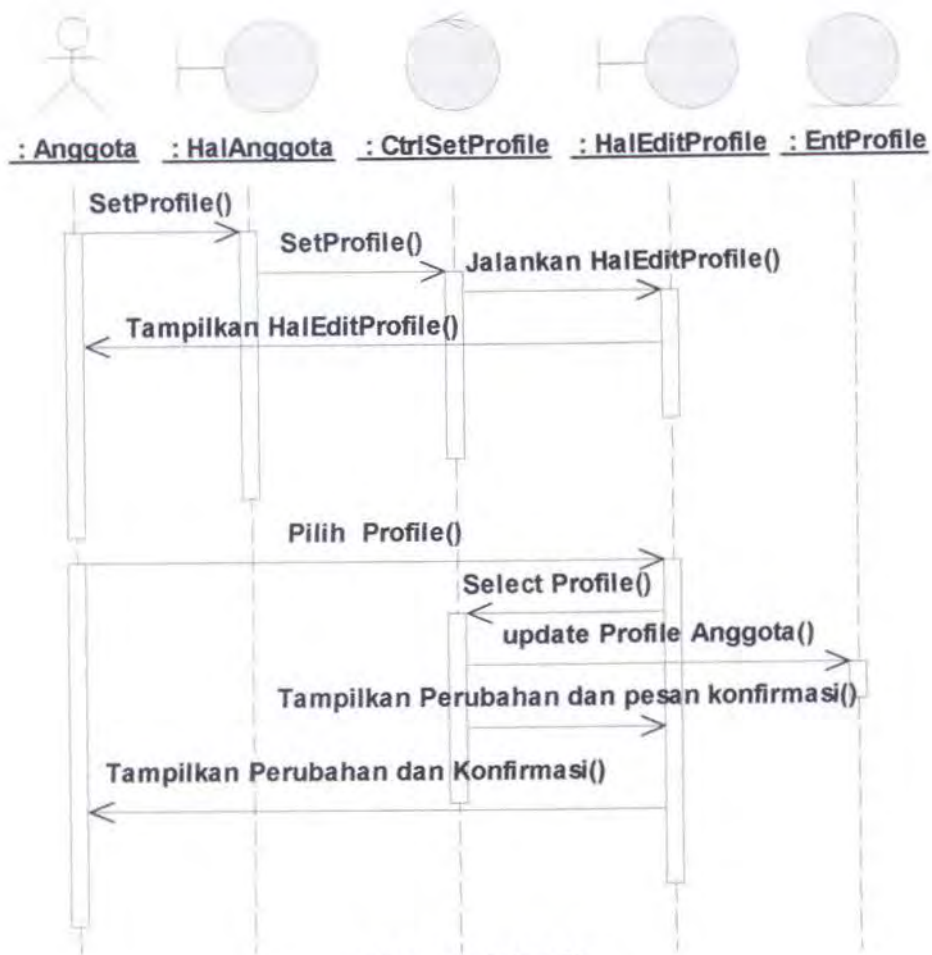


LSD.2.1. Verifikasi User AktorDalam

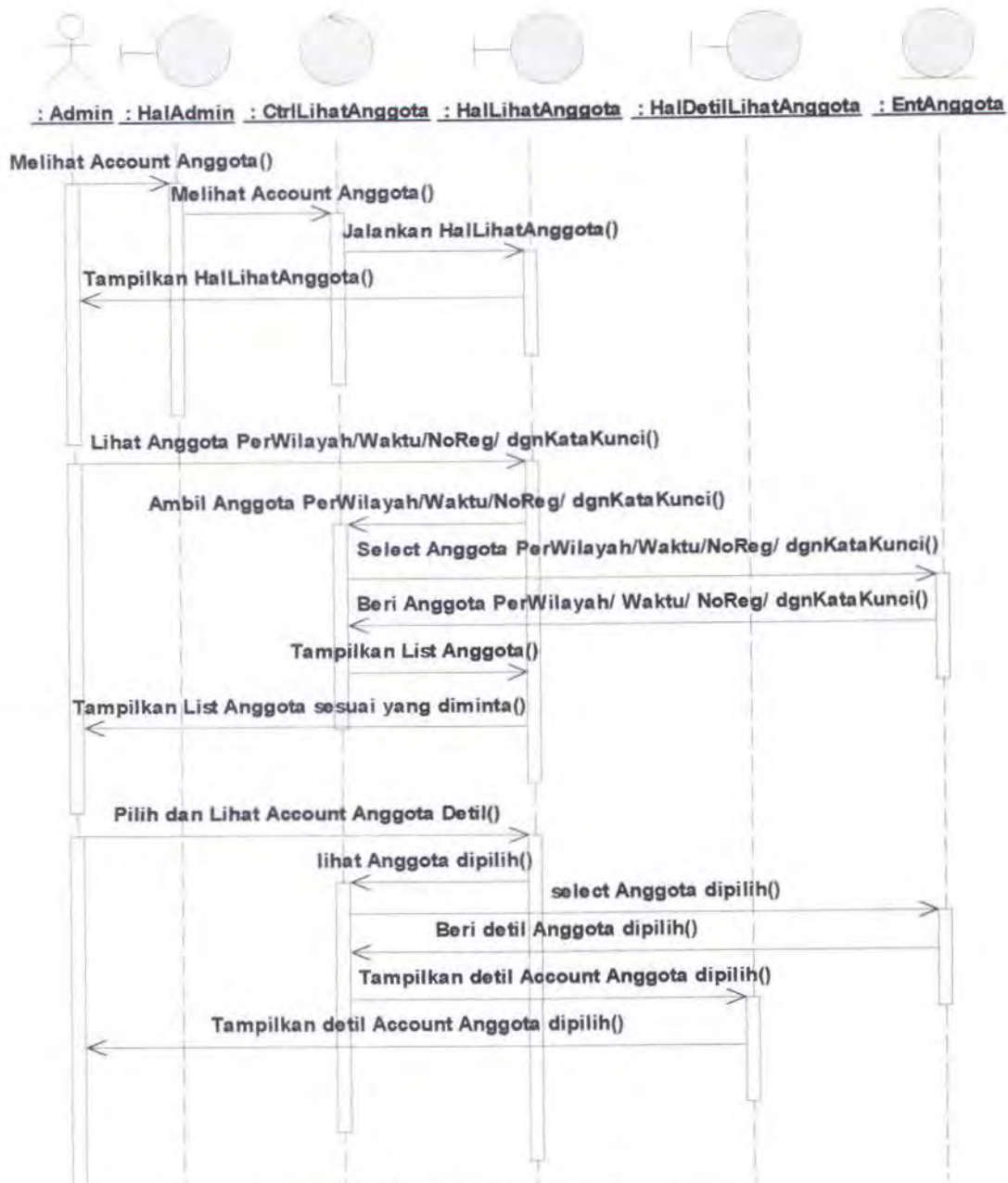


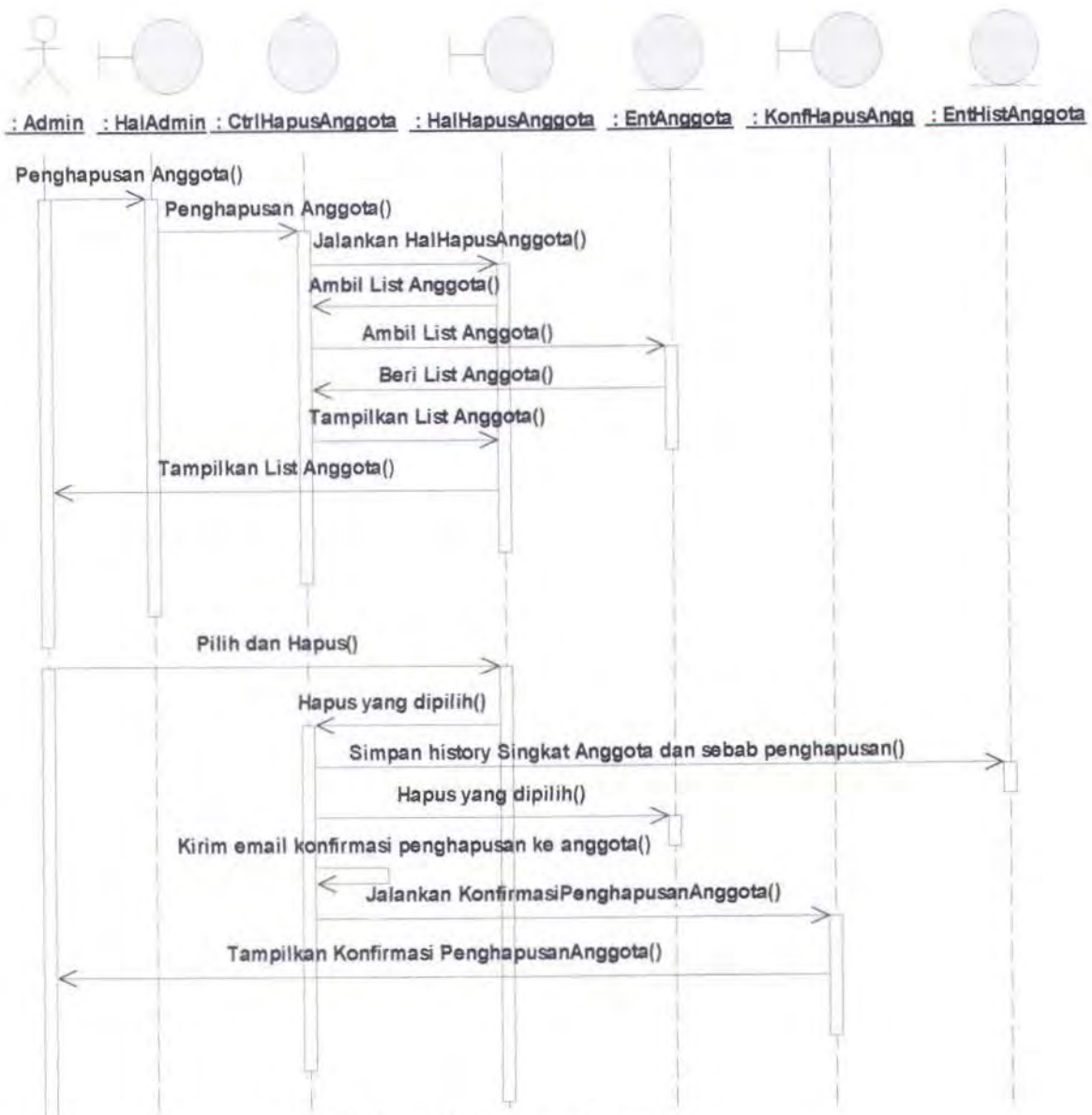
LSD.2.2. Verifikasi User Anggota



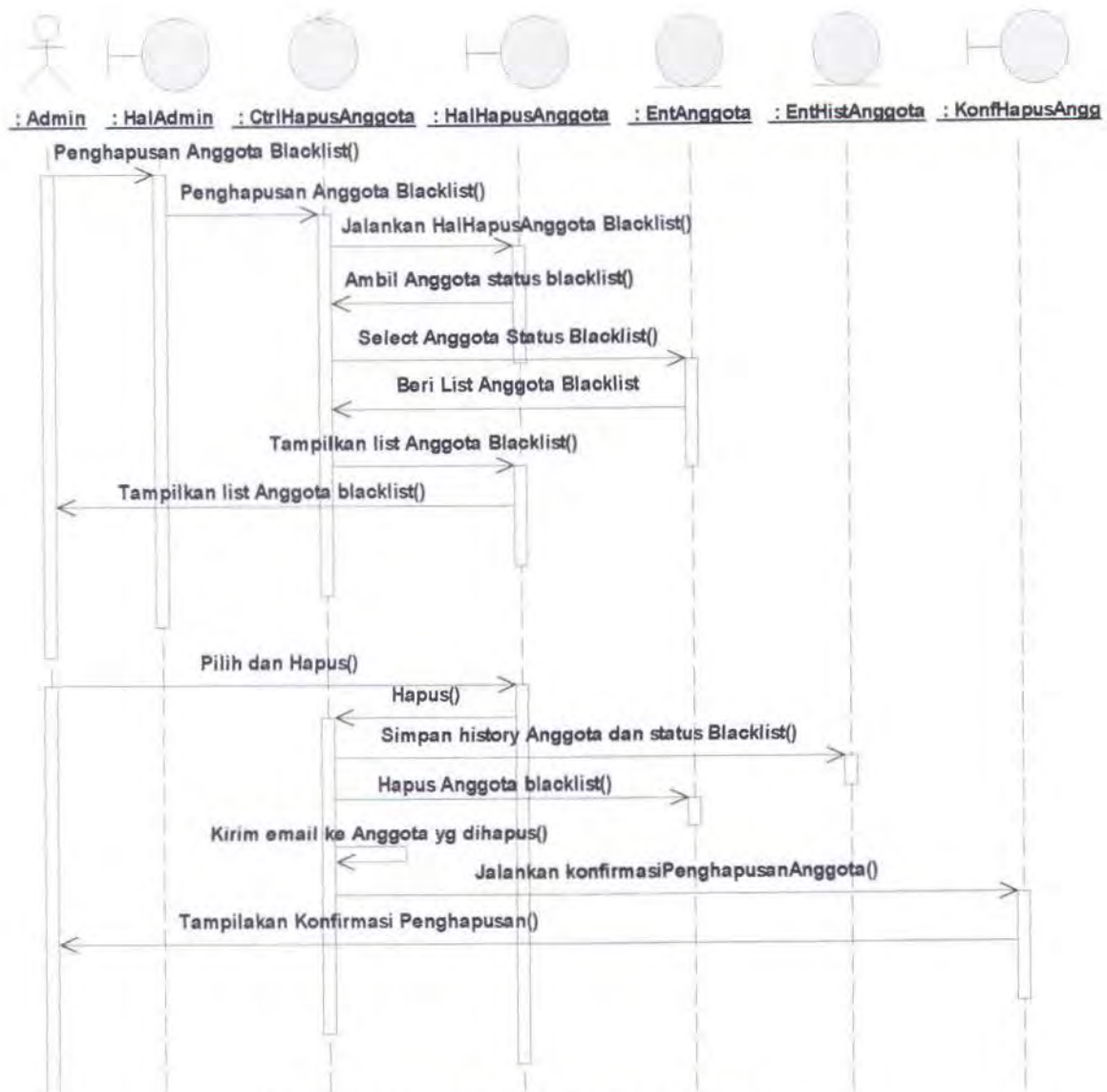


LSD.4.Set Profile

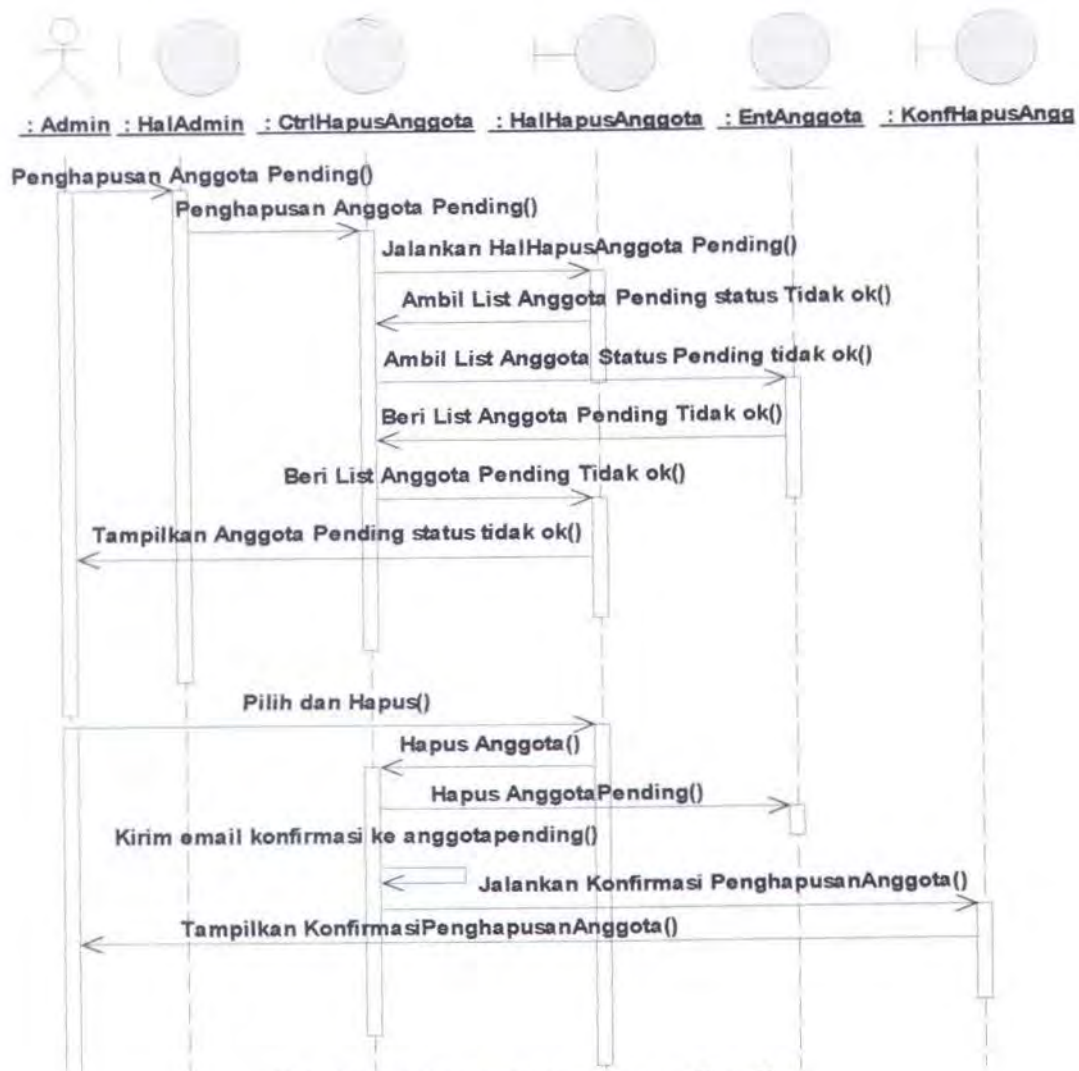




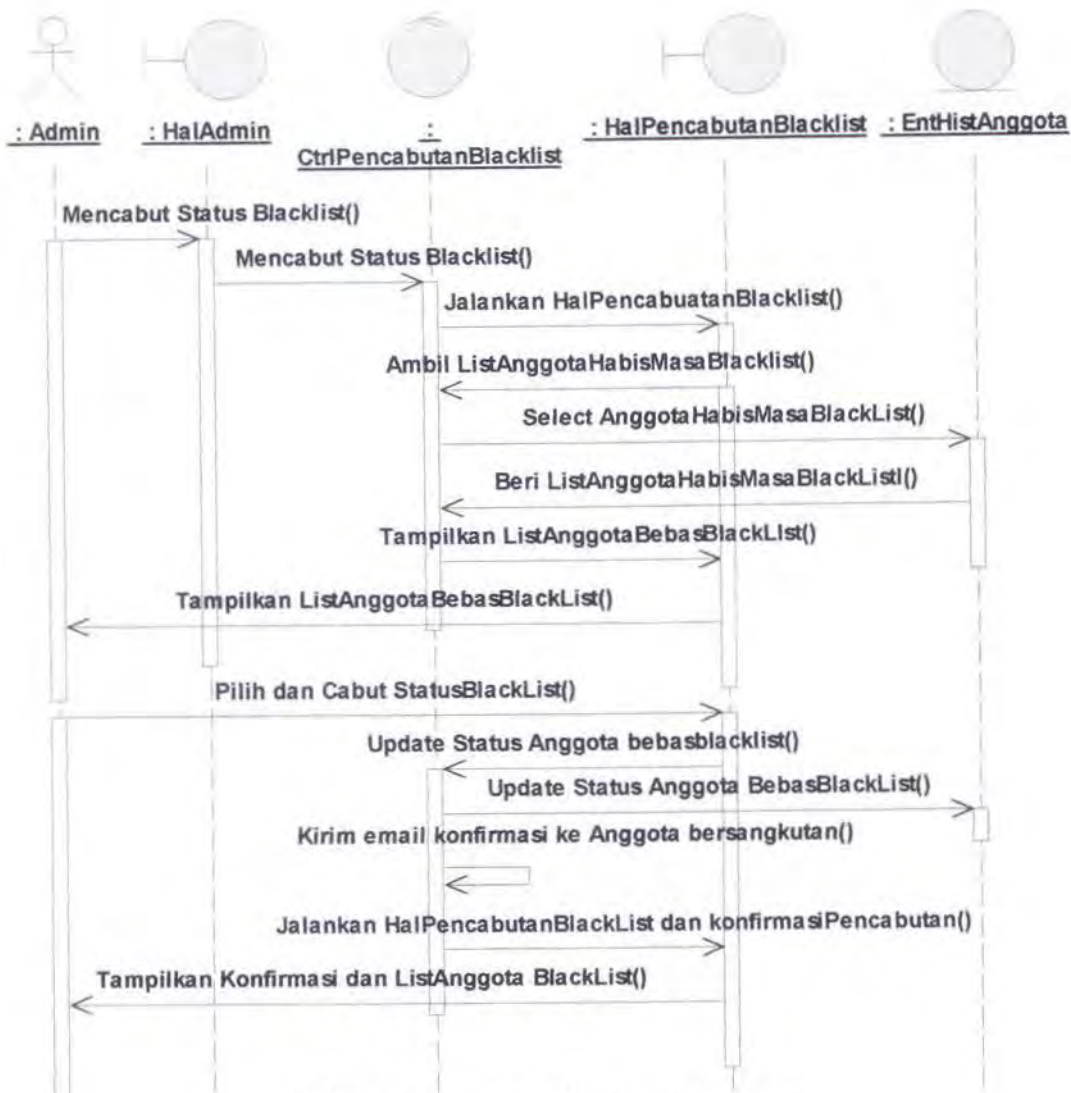
LSD.7.1. Menghapus Anggota



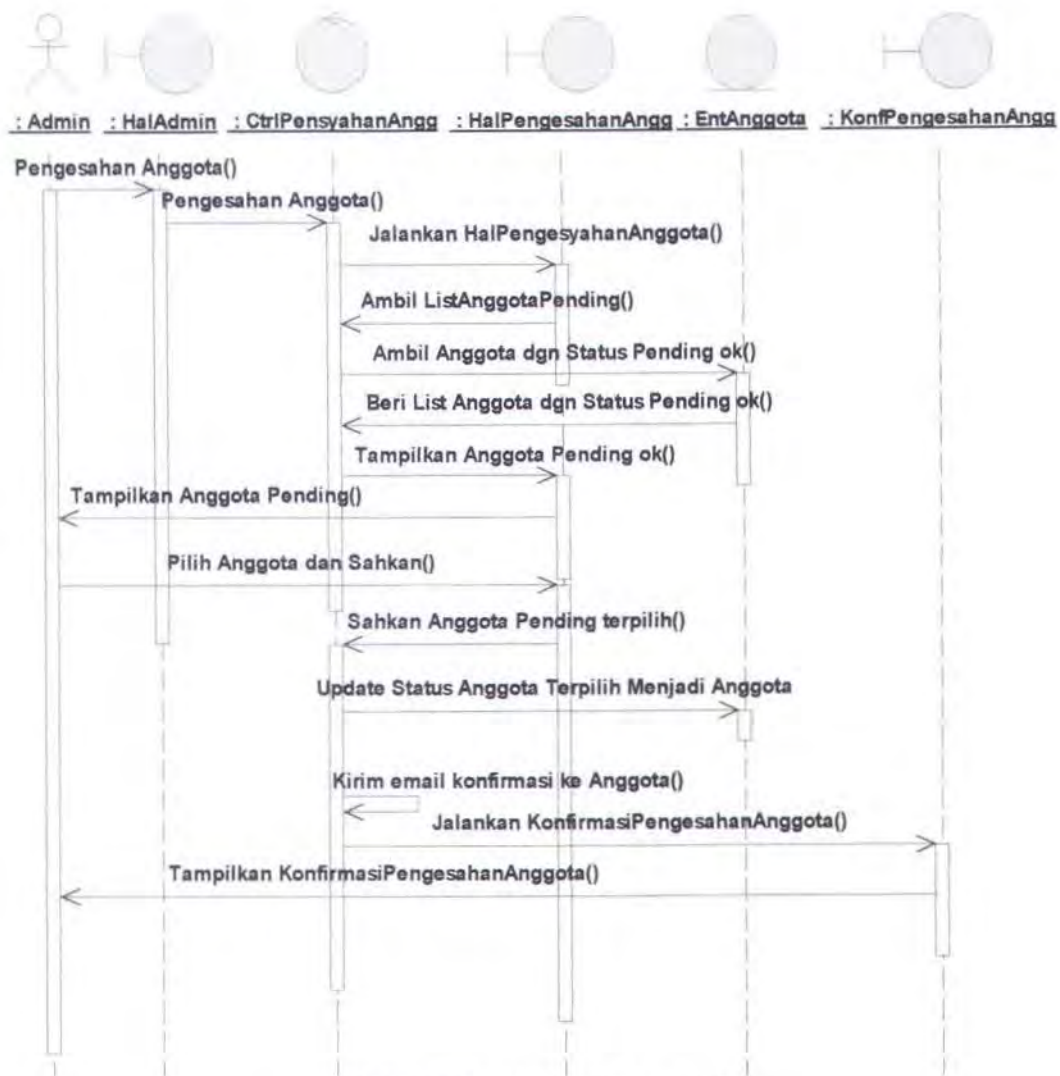
LSD.7.2. Menghapus Anggota blacklist



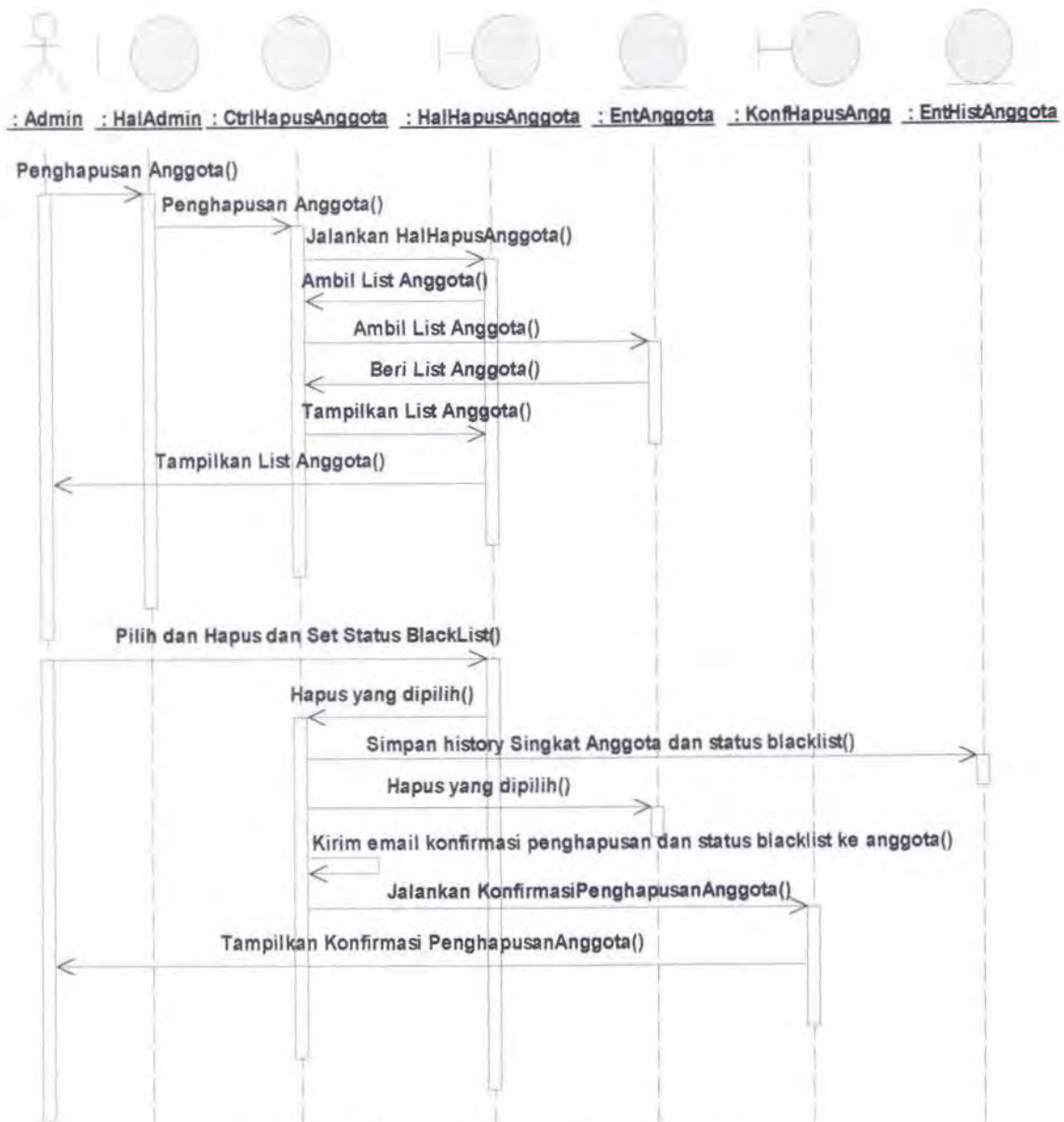
LSD.7.3. Menghapus Anggota Pending



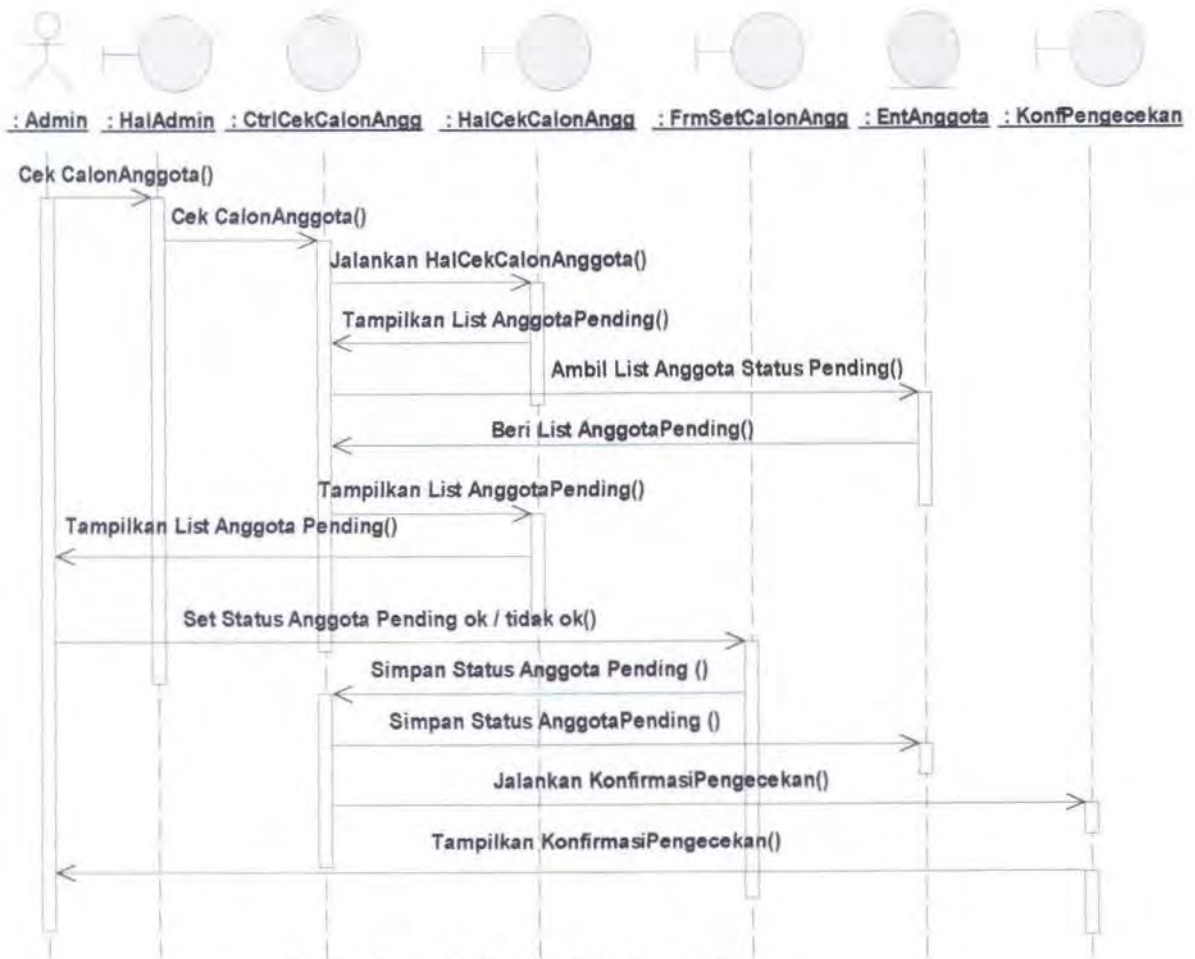
LSD.8. Pencabutan Blacklist Anggota



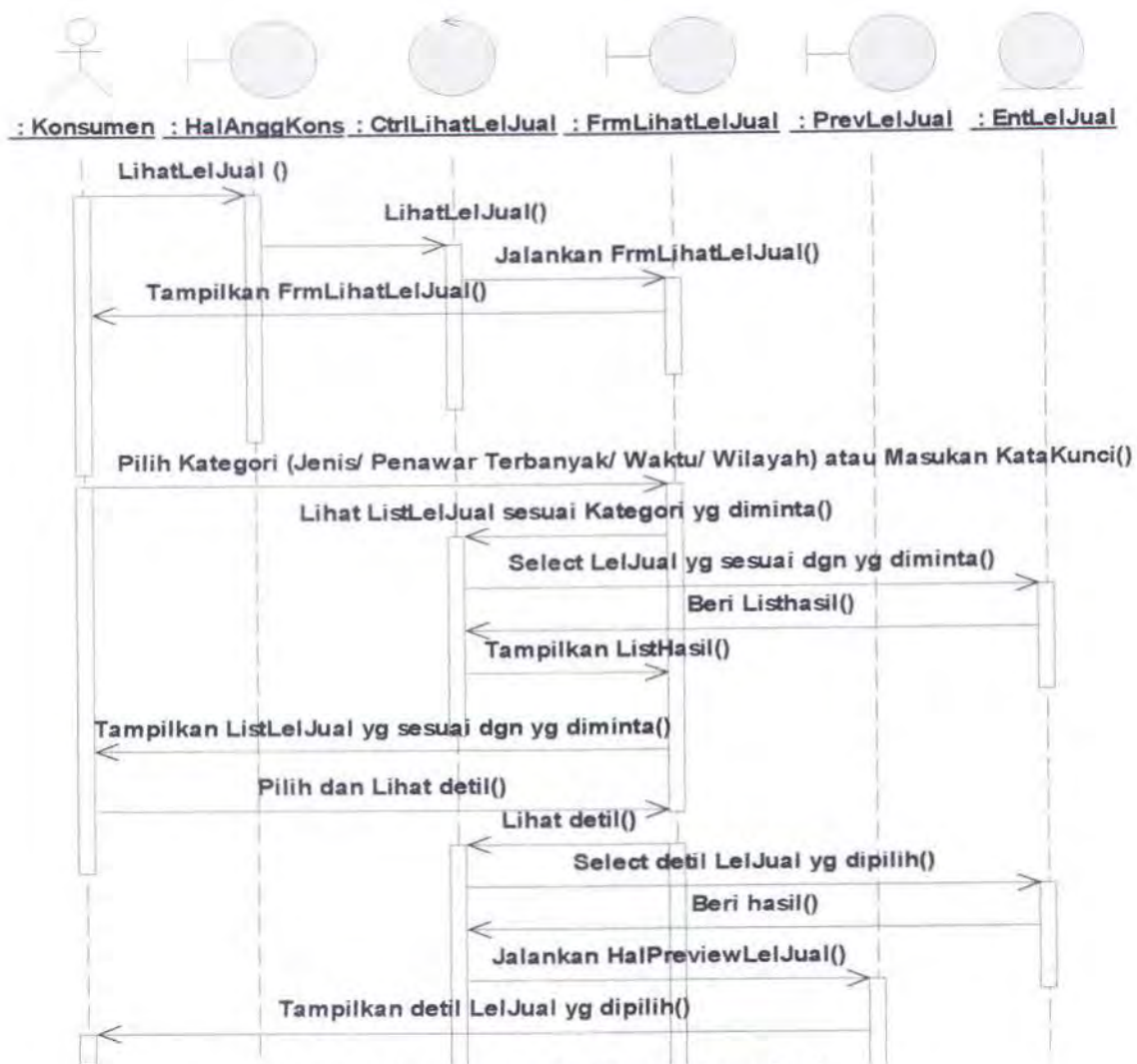
LSD.9. Mensyahkan Anggota



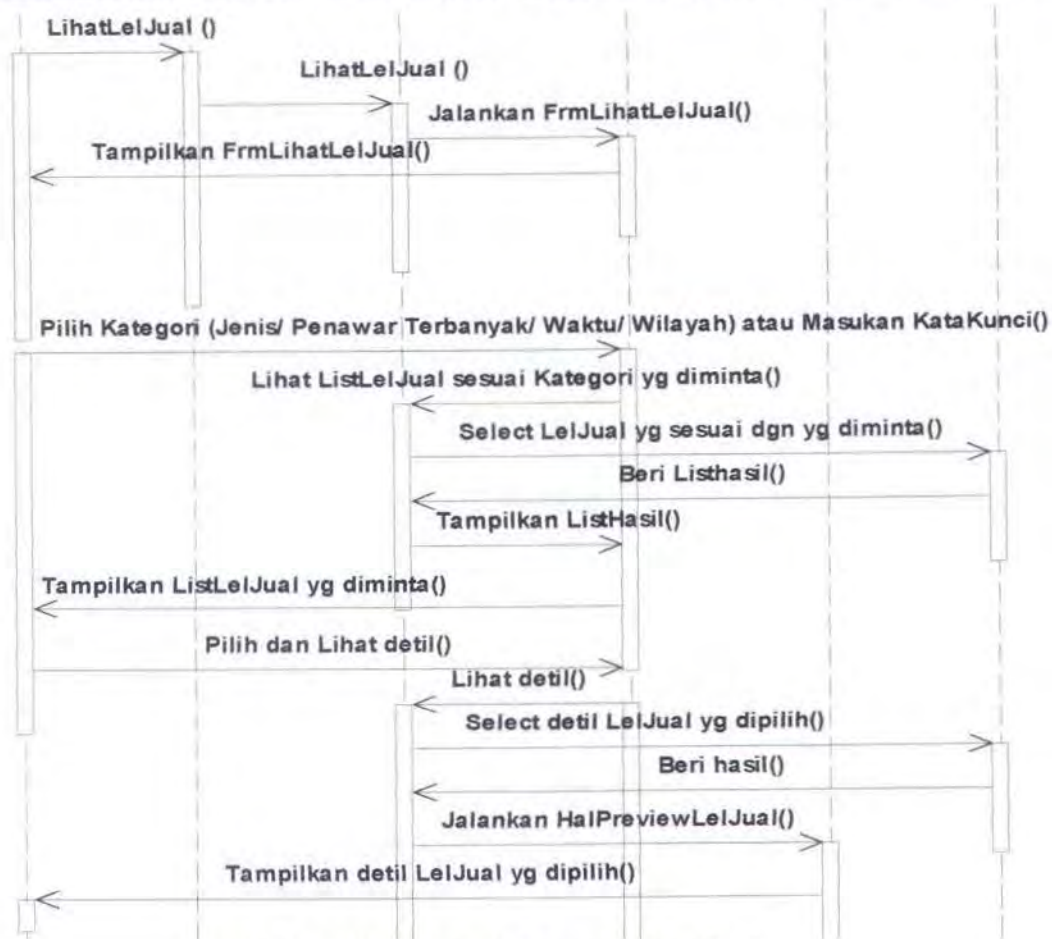
LSD.10. Memberikan Blacklist Anggota



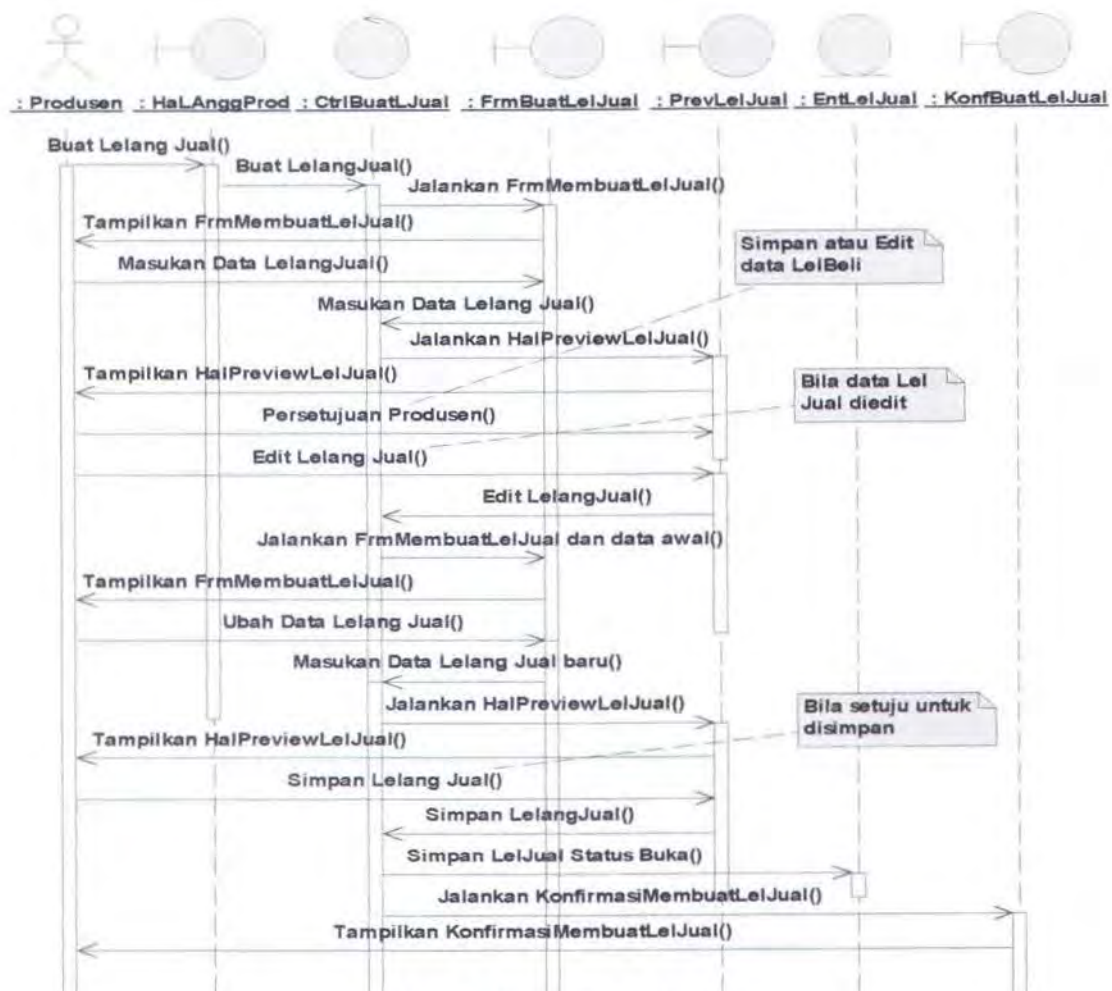
LSD.11. Cek Data calon Anggota



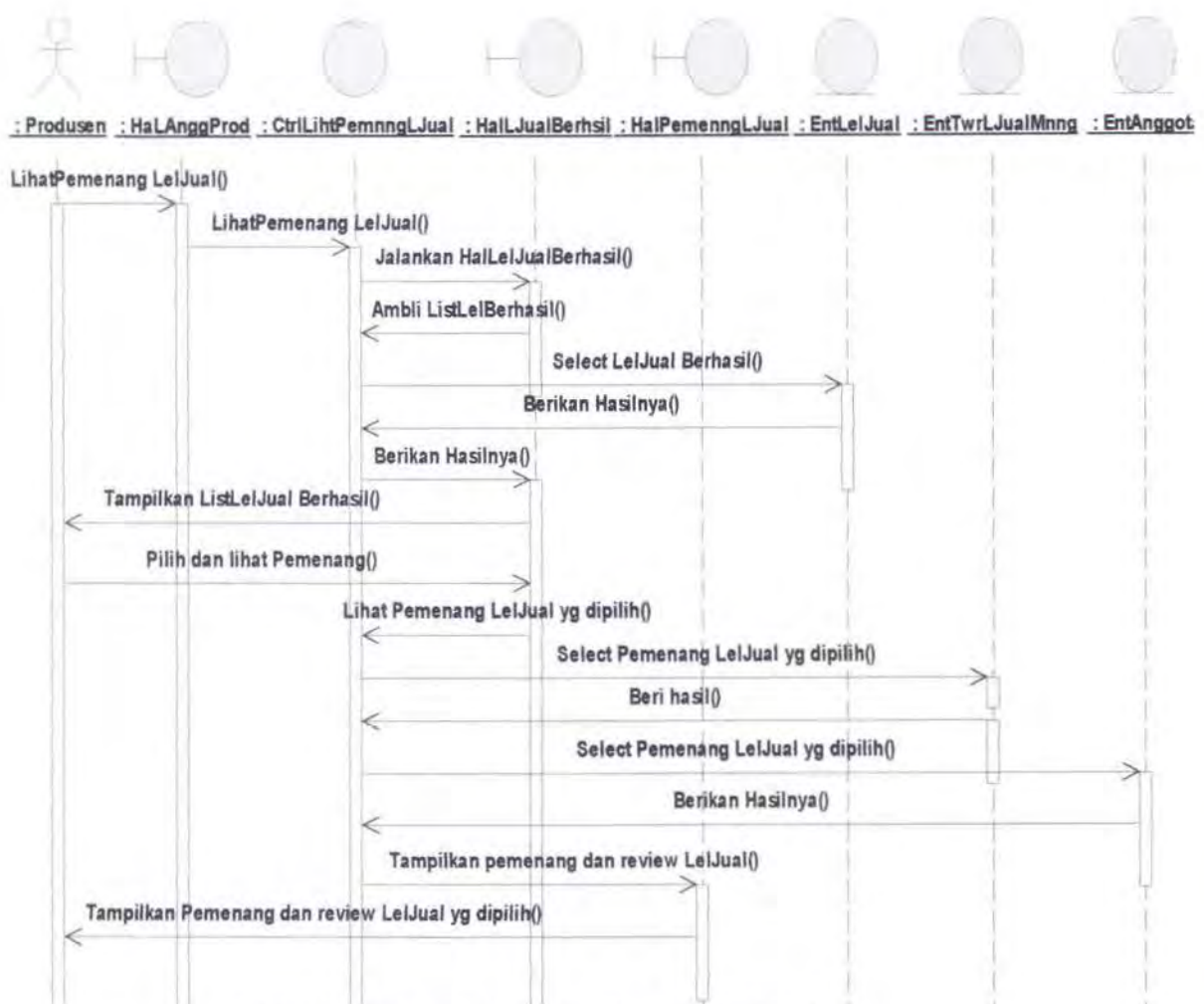
LSD .13.1 Konsumen Melihat Lelang Jual



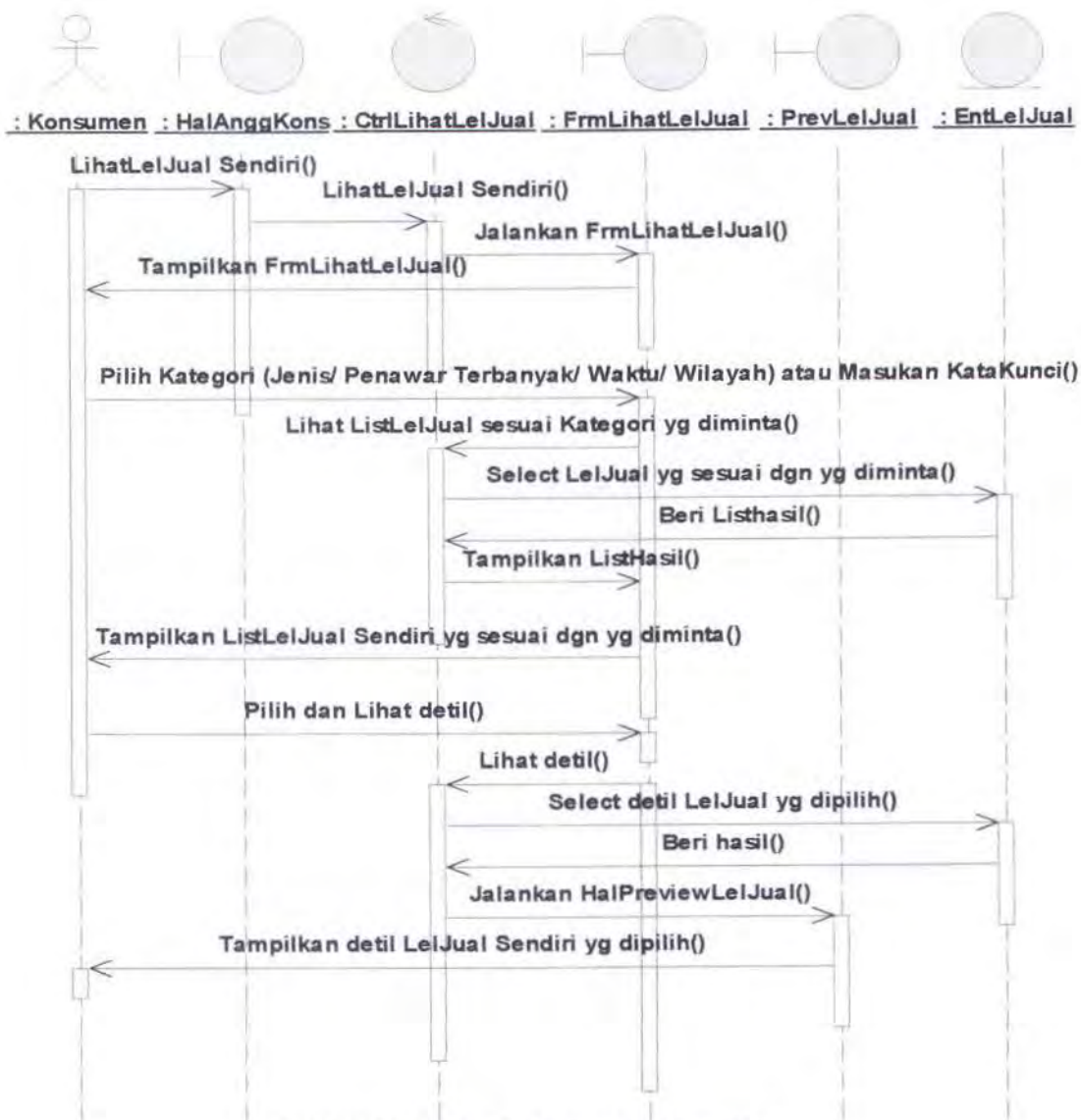
LSD .13.2 Produsen Melihat Lelang Jual



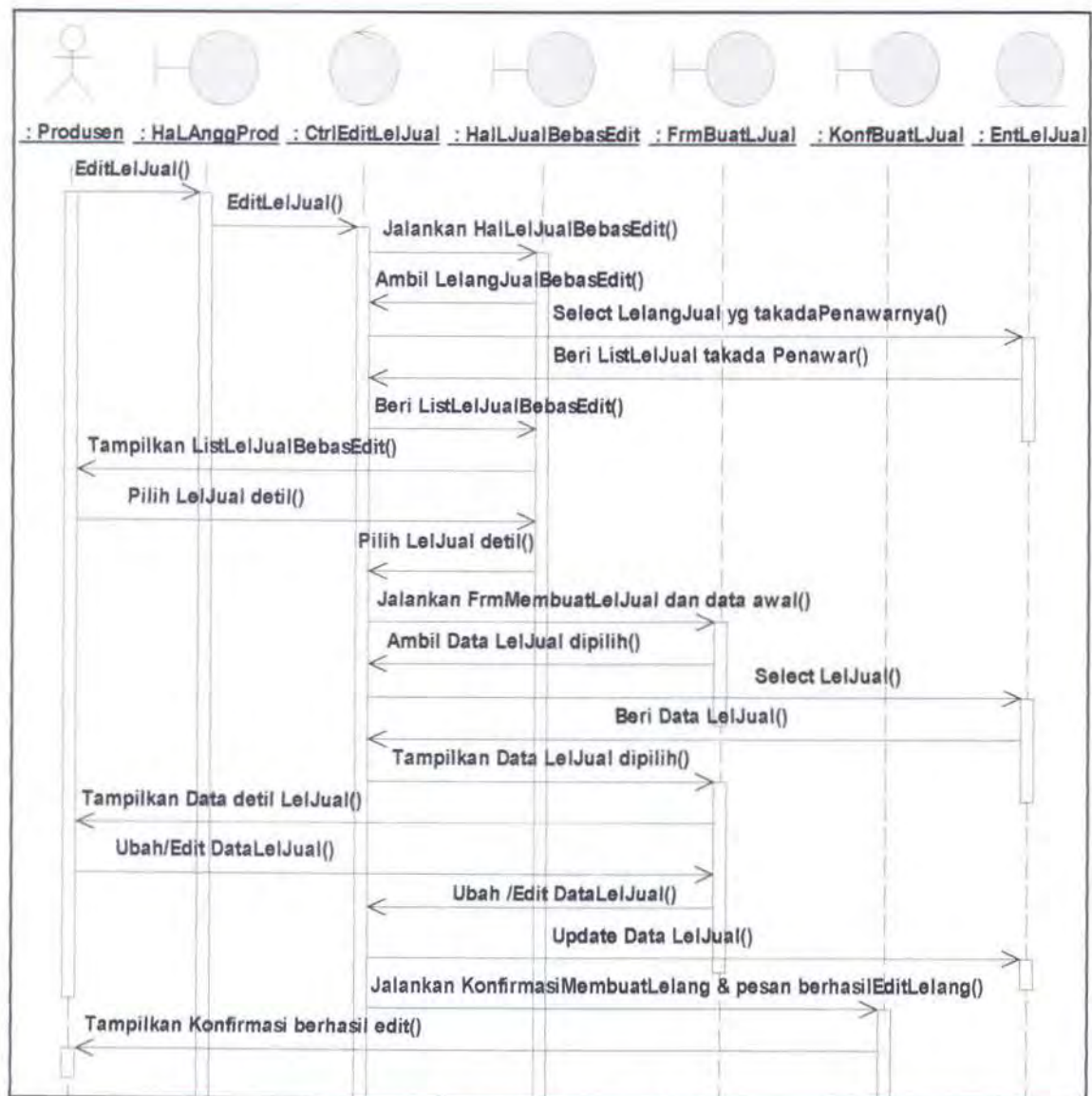
LSD.14 Membuat LelJual



LSD.15 Melihat Pemenang LeJual Sendiri

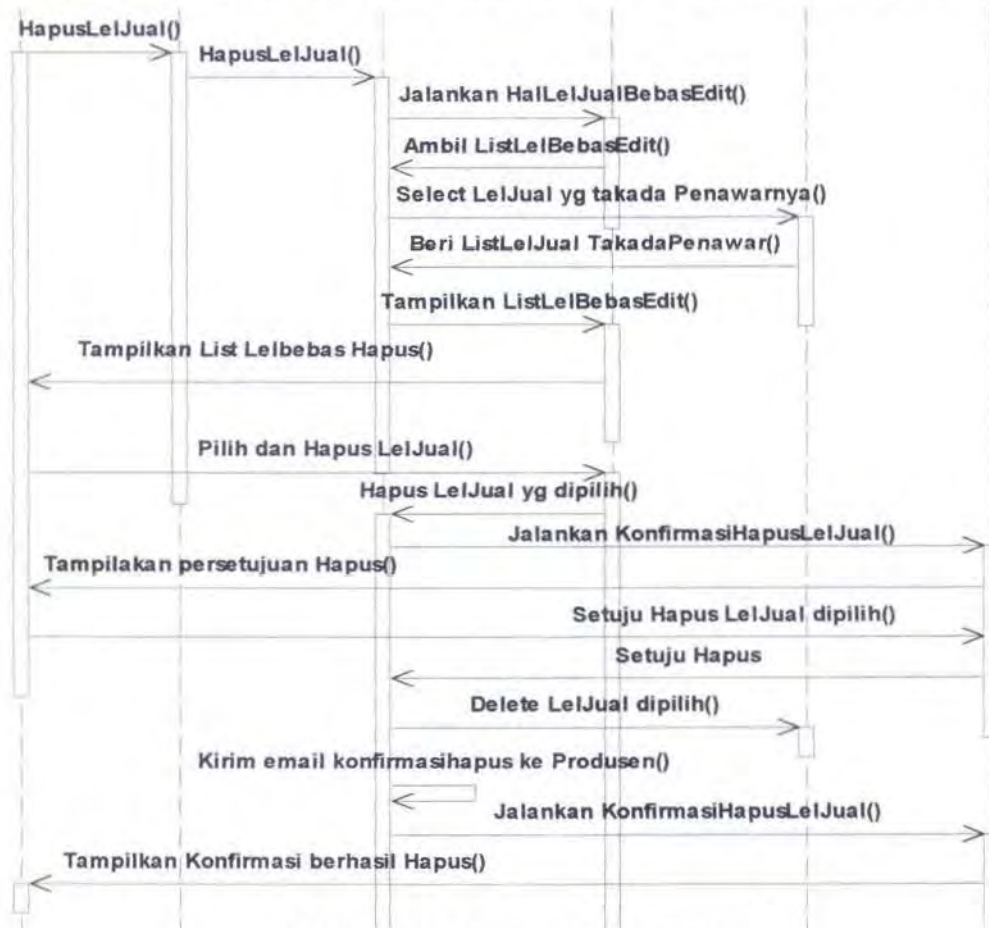


LSD.16 Melihat Lelang Jual Sendiri

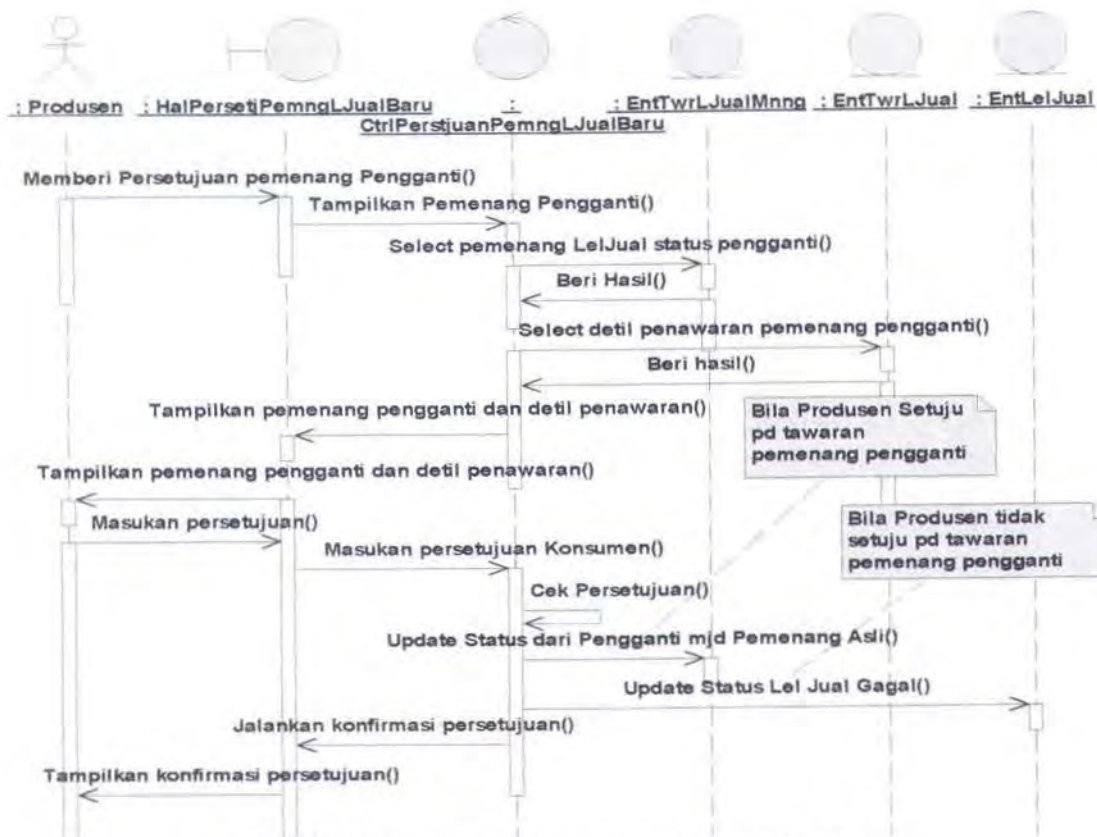


LSD.17 Mengedit Lelang Jual

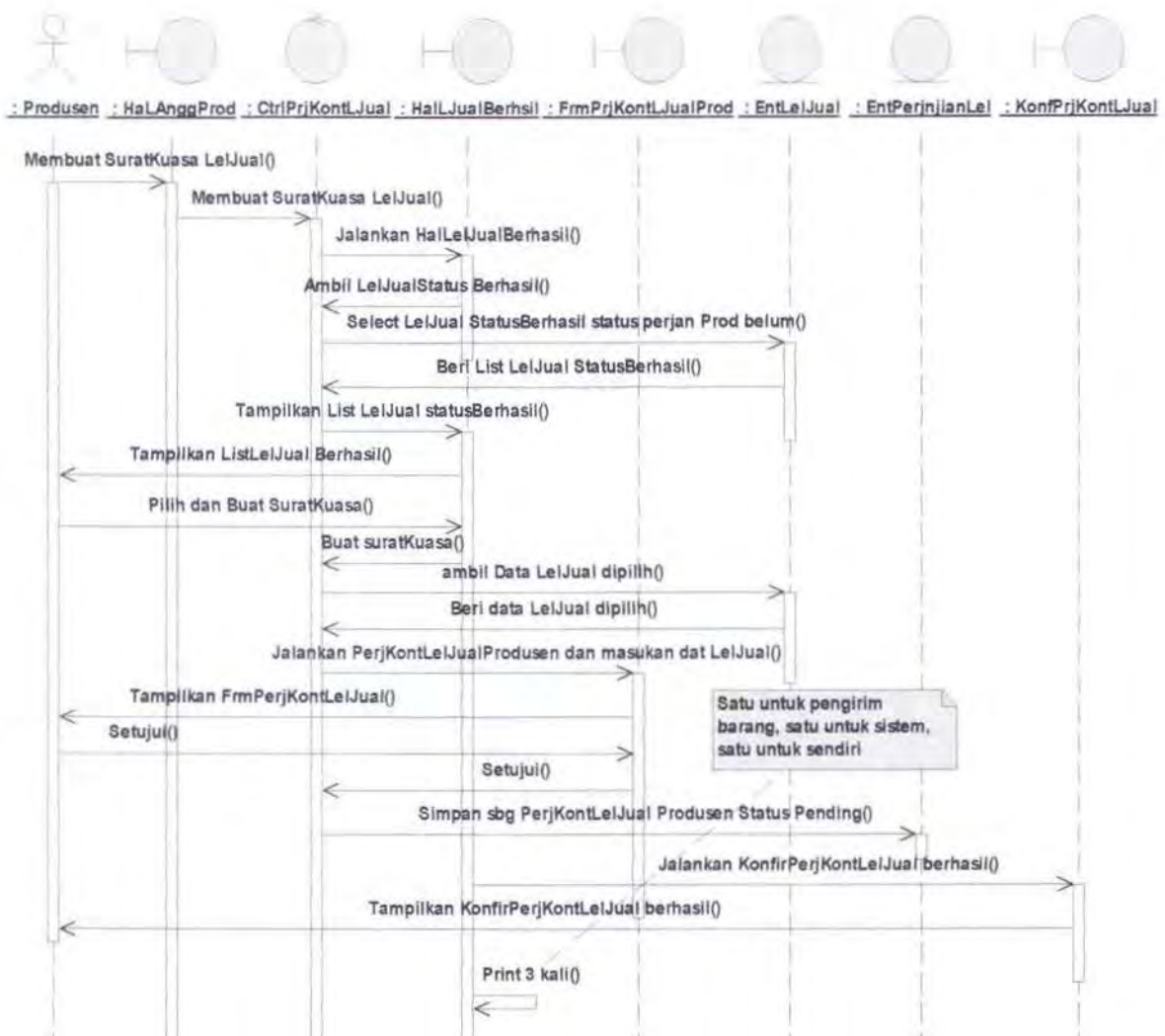
: Produsen : HaLanggProd : CtrlHapusLeJual : HaLeJualBebasEdit : EntLeJual : KonfHapusLeJual



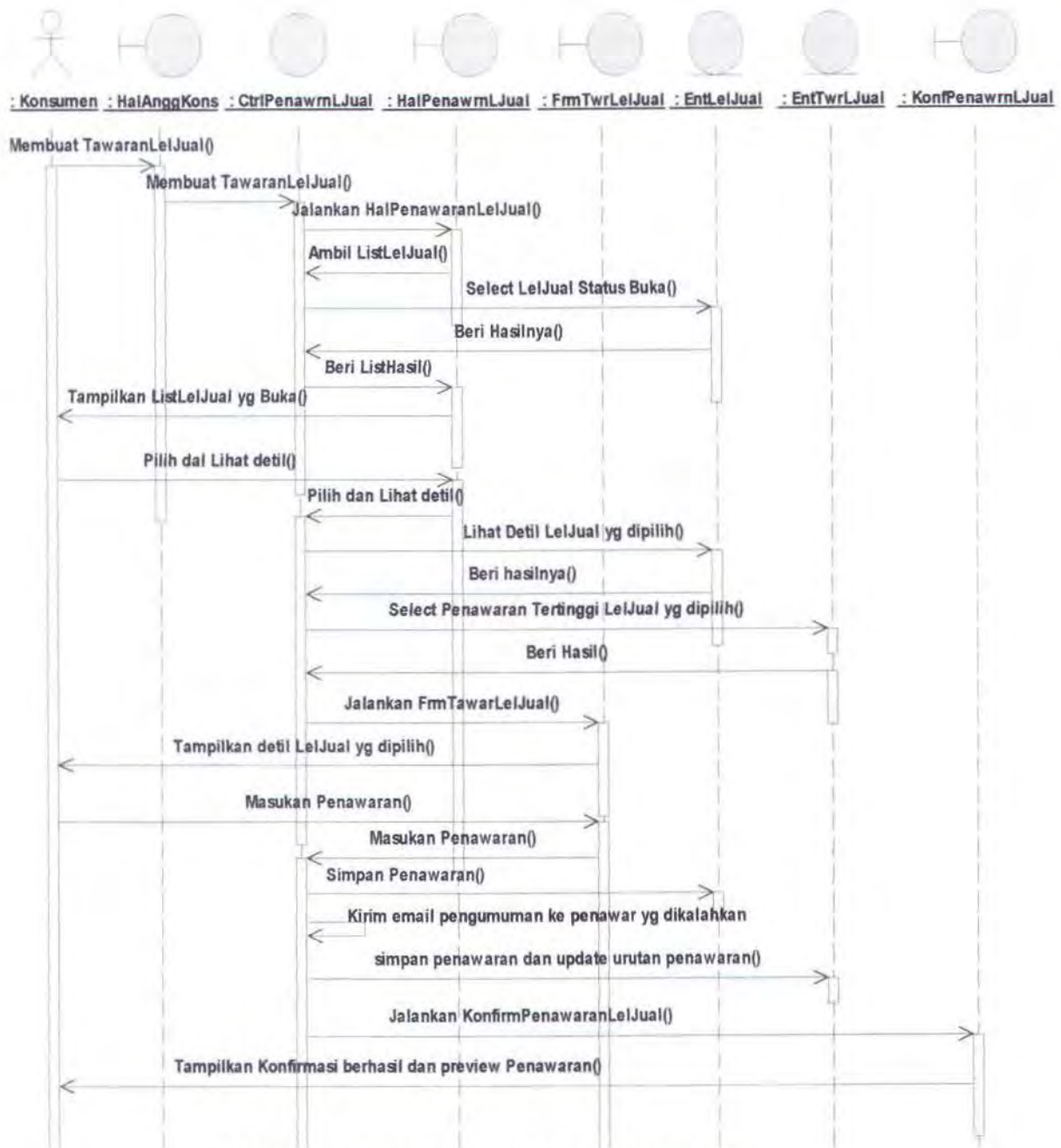
LSD.18 Menghapus Lelang Jual



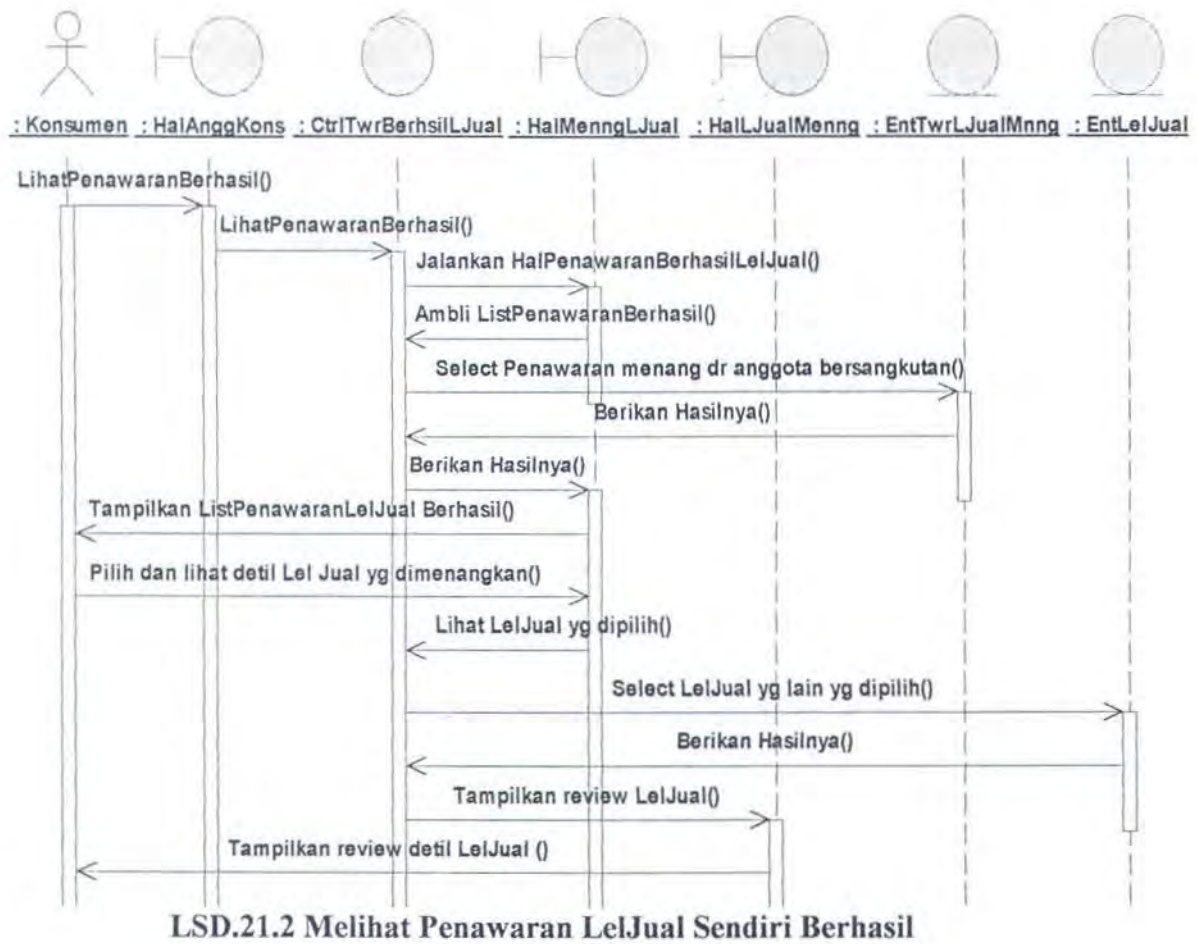
LSD.19 Persetujuan Pemenang LelJual Baru



LSD.20 Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Produsen



LSD.21.1 Membuat Penawaran Lelang Jual



: Konsumen : HalAnggKons : CtrlLihatLJual : HalLhtPenwrnLJual : EntTwrLJual : EntLelJual : PrevLelJual

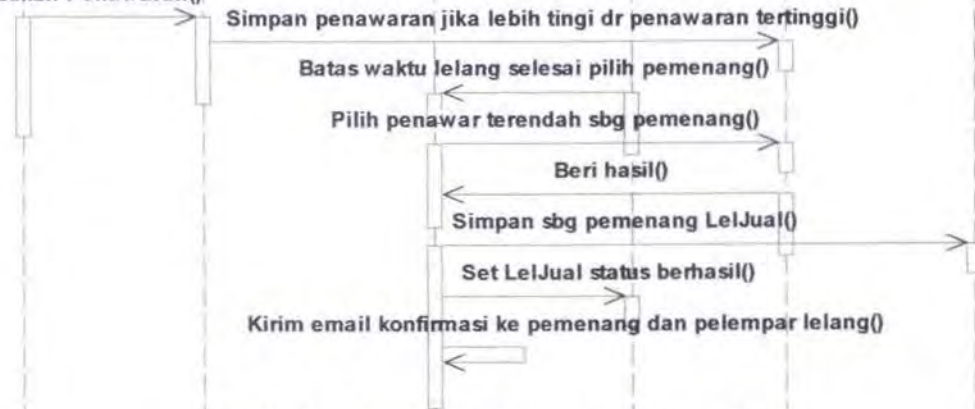
Lihat LelJual yang Ditawar()



LSD.21.3 Melihat LelJual yg Ditawar

Konsumen : CtrlPenawrnLJual : CtrlPemenangLJual : EntLelJual : EntTwrLJual : EntTwrLJualMnng

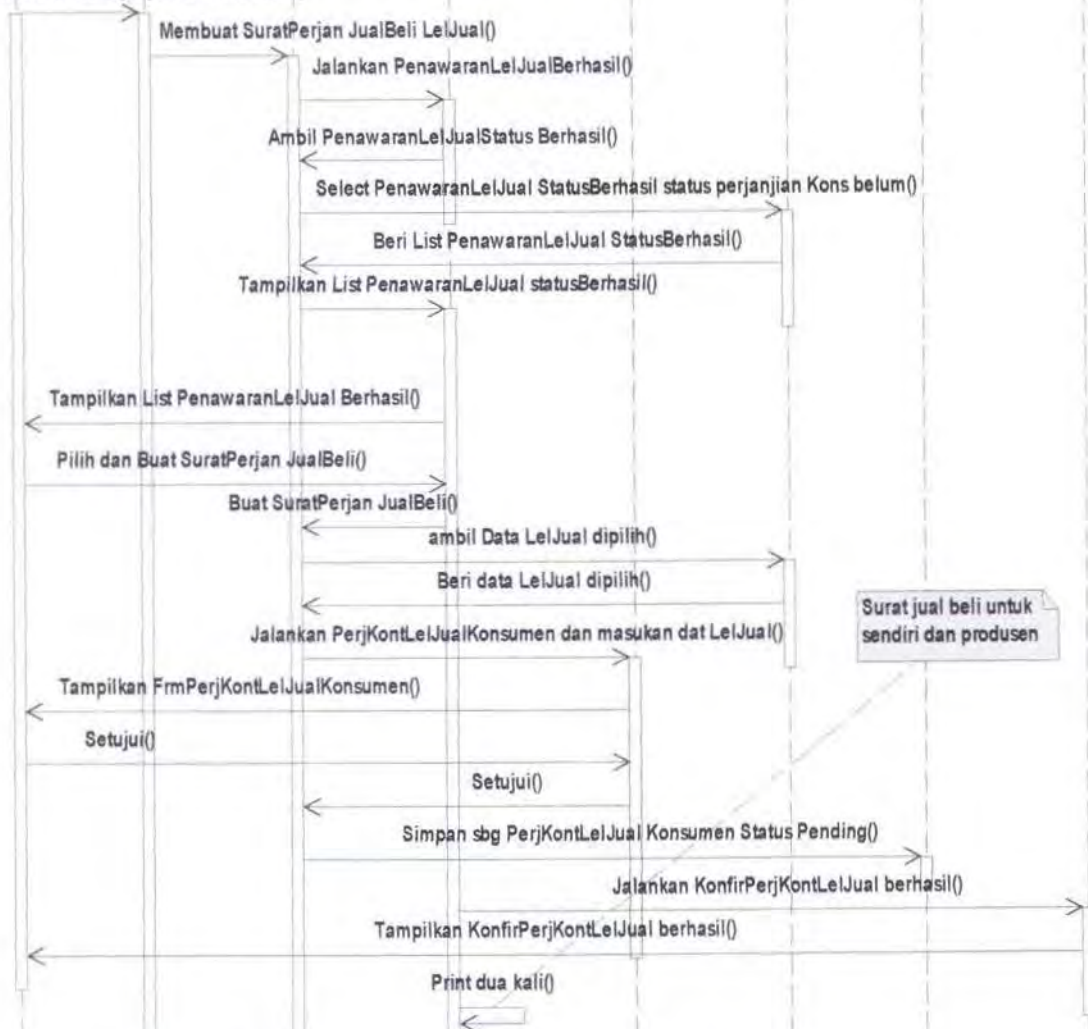
Masukan Penawaran()



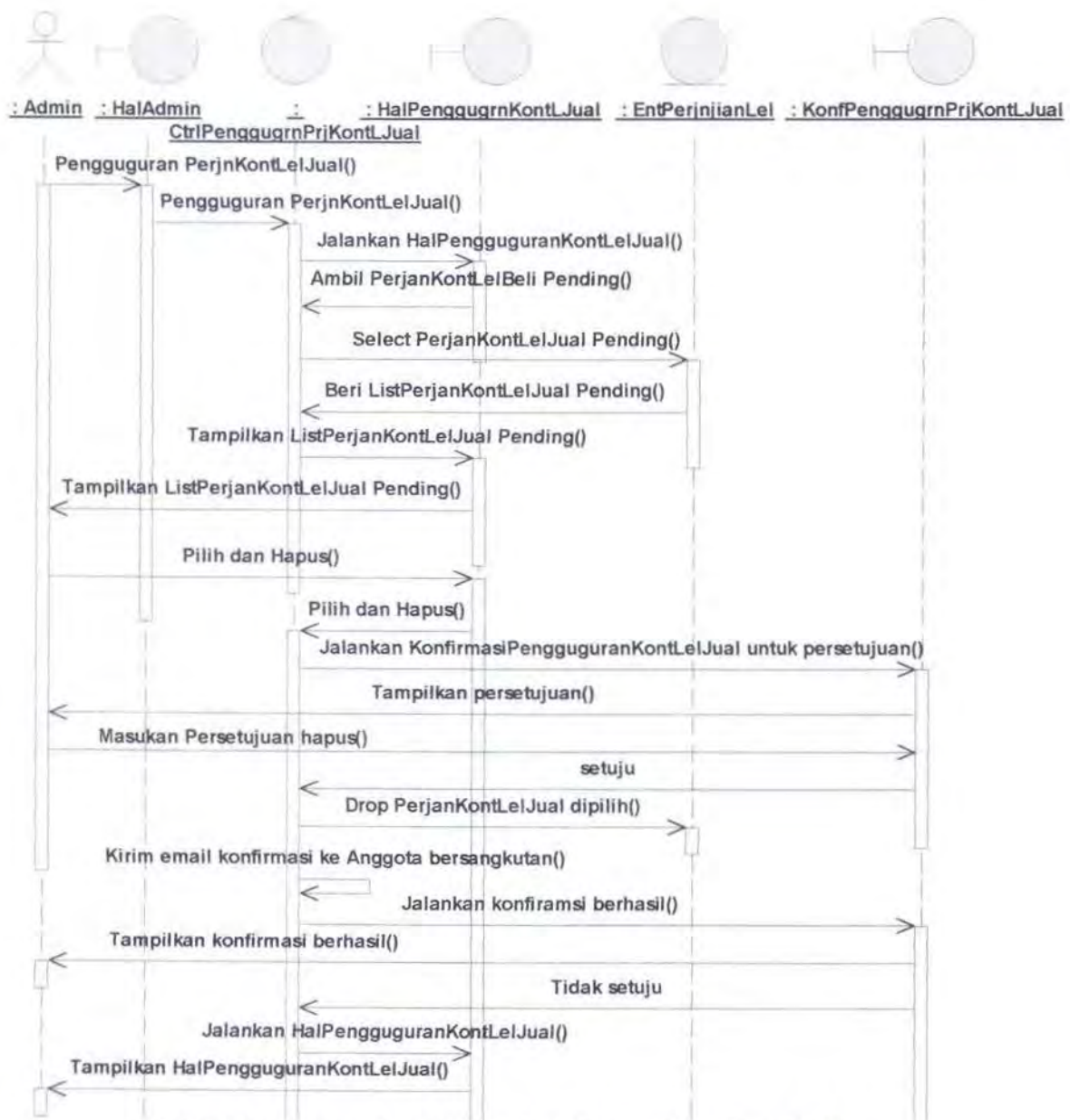
LSD.22 Penentuan Pemenang Lelang Jual

: Konsumen : HalAnggKons : CtrlPriKontLJual : HalMenngLJual : FrmPriKontLJualKons : EntLeJual : EntPerinjianLe : KonfPriKontLJual Pemenang

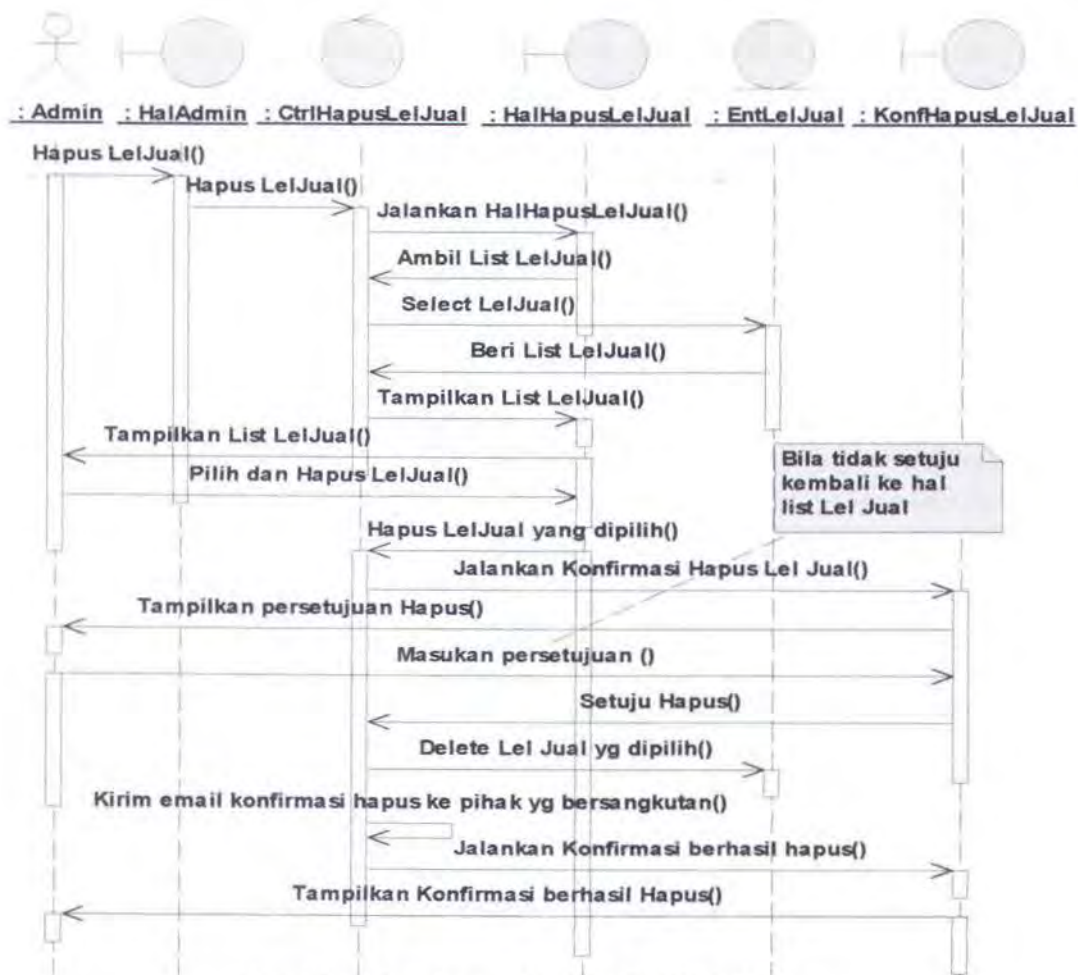
Membuat SuratPerjanj JualBeli LeJual()



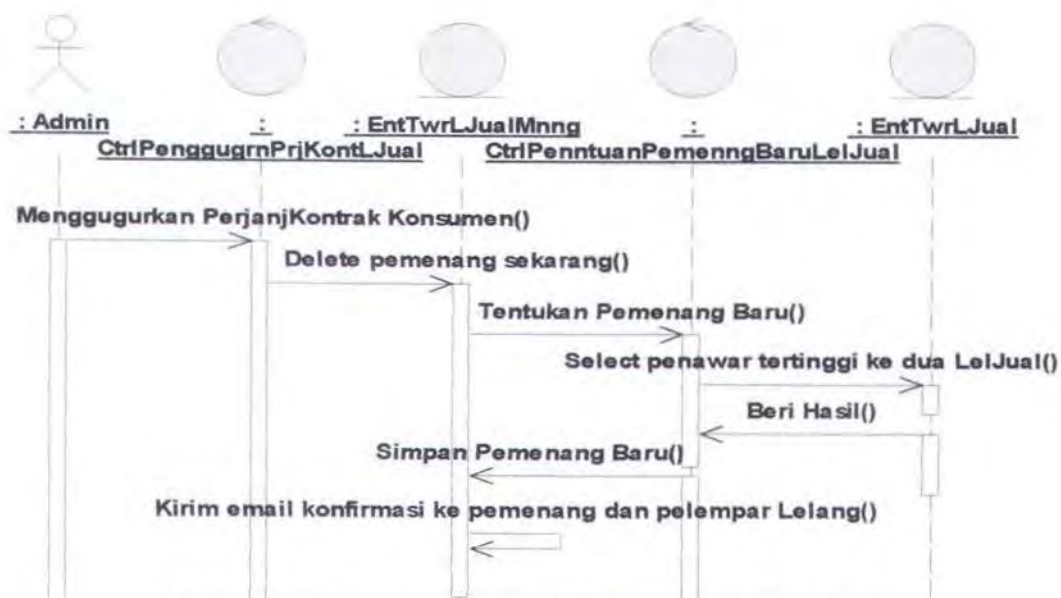
LSD.23 Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Jual Konsumen



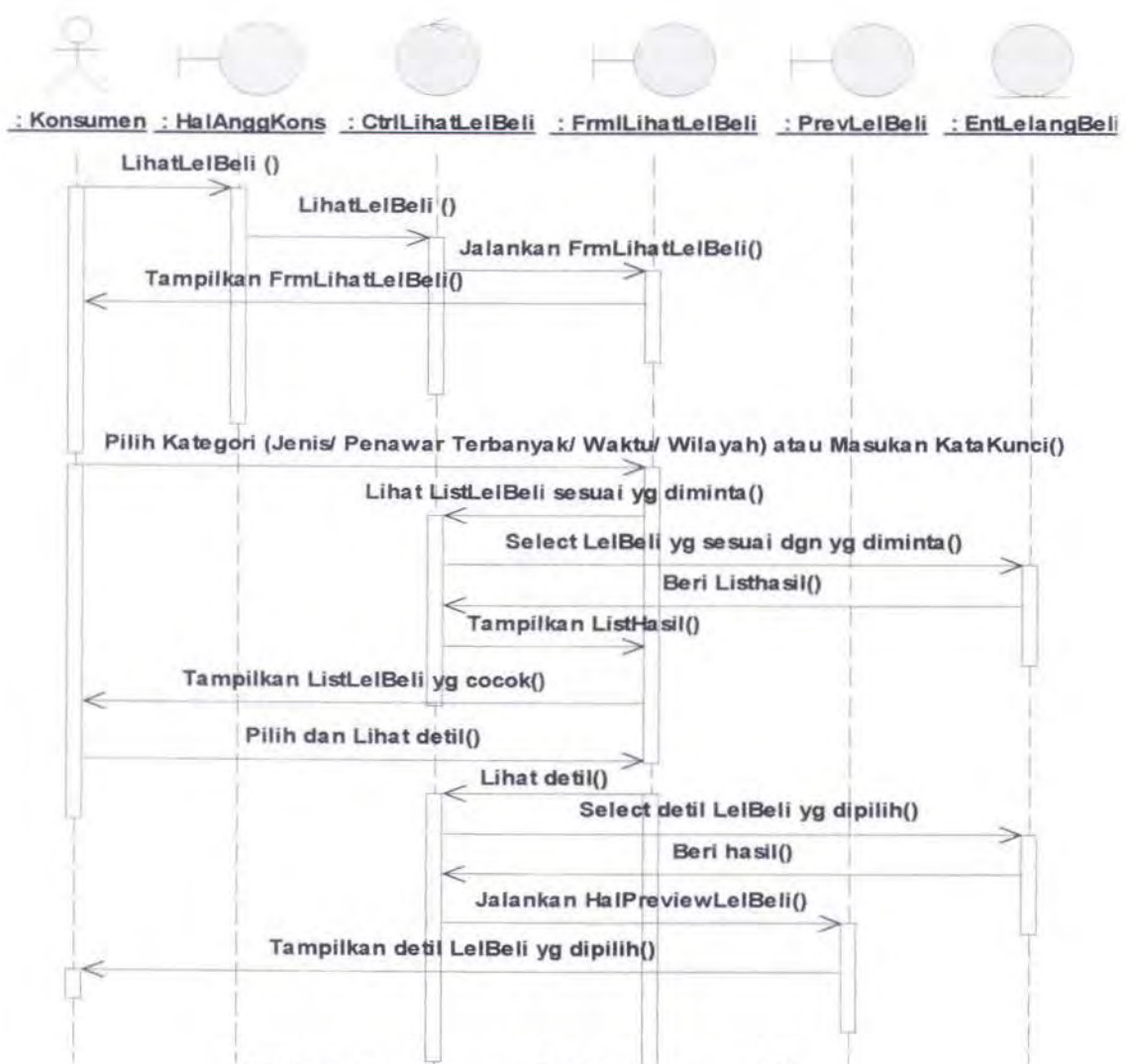
LSD.24 Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Jual



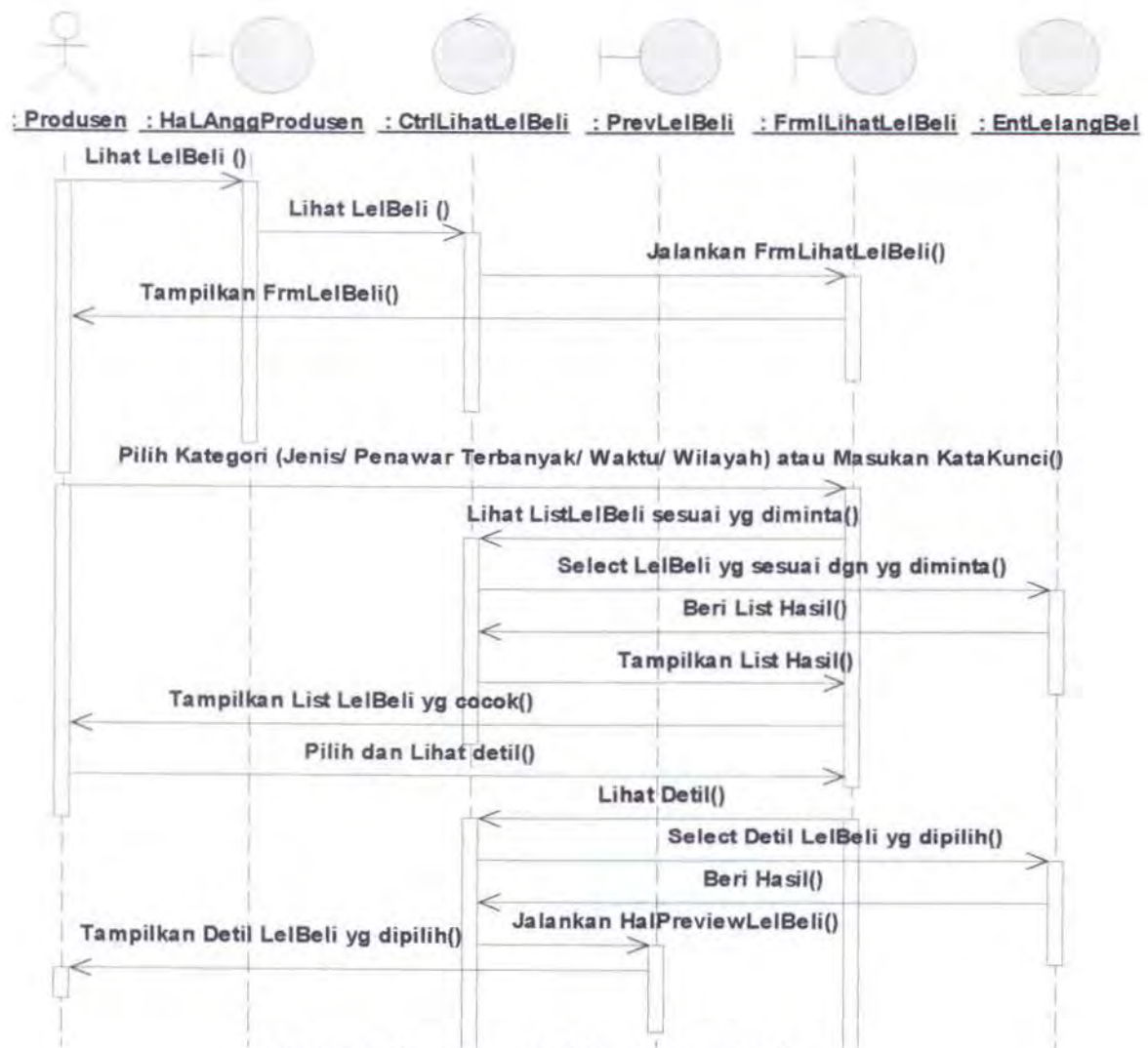
LSD.25 Menghapus LeJual Oleh Admin



LSD.26 Penentuan Kembali Pemenang Lelang Jual

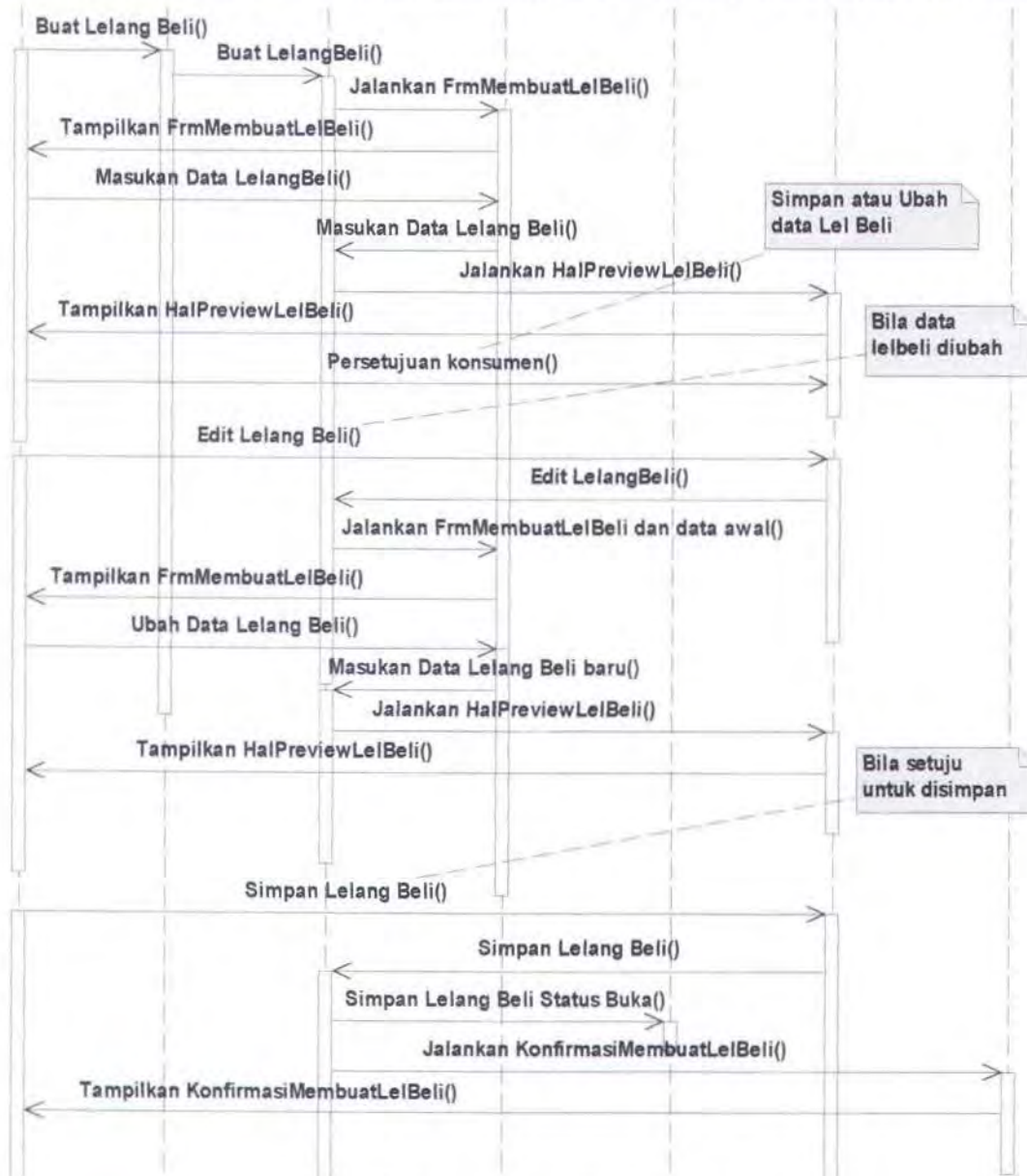


LSD.27.1 Konsumen Melihat Lelang Beli



LSD.27.2 Produsen Melihat Lelang Beli

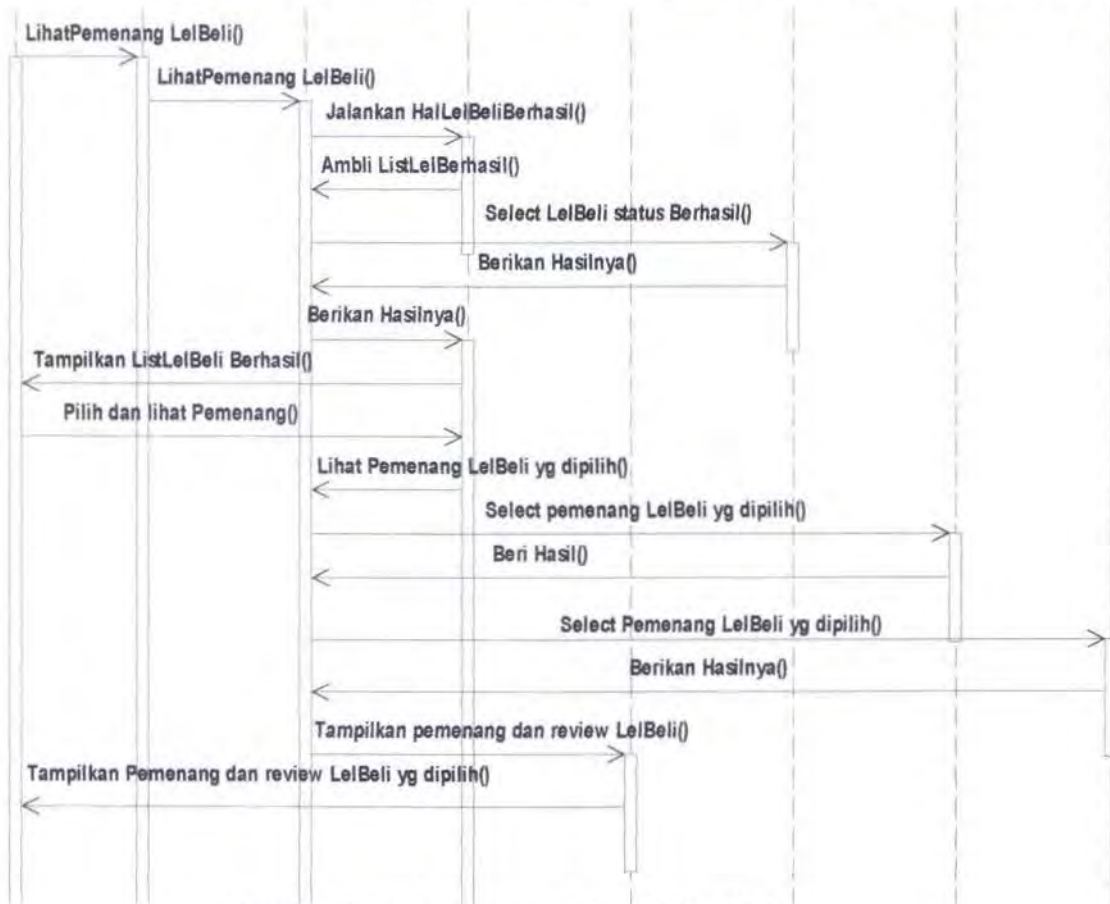
: Konsumen : HalAnggKons : CtrlBuatLeIBeli : FrmBuatLeIBeli : EntLelangBeli : HalPrevLeIBeli : KonfBuatLeIBeli



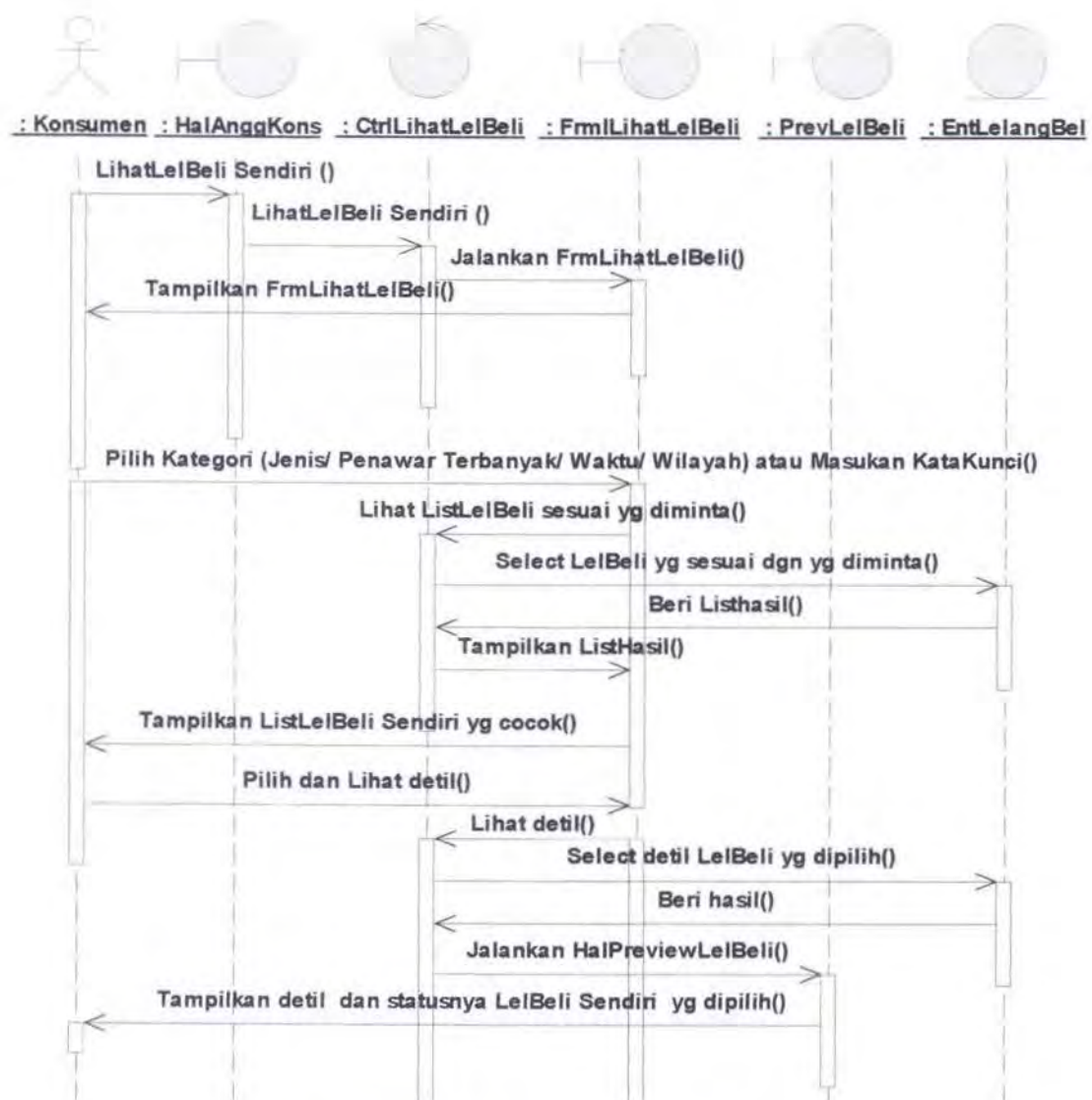
LSD.28 Membuat LeIBeli



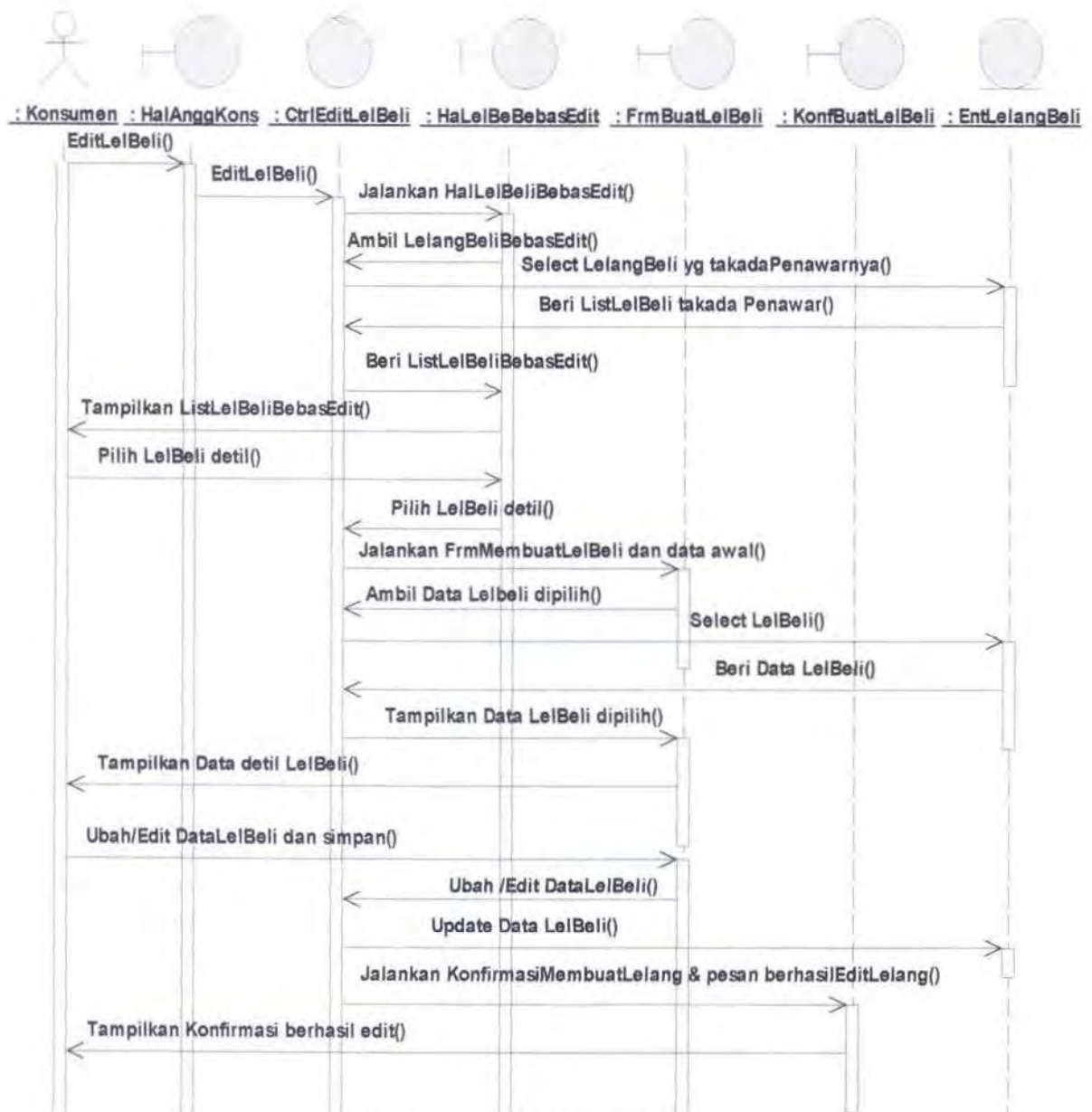
: Konsumen : HalAnggKons : CtrlLihtPemngLBel : HalLBelBrhsil : HalPemenngLBel : EntLelangBeli : EntTwrlBelMenng : EntAnggota



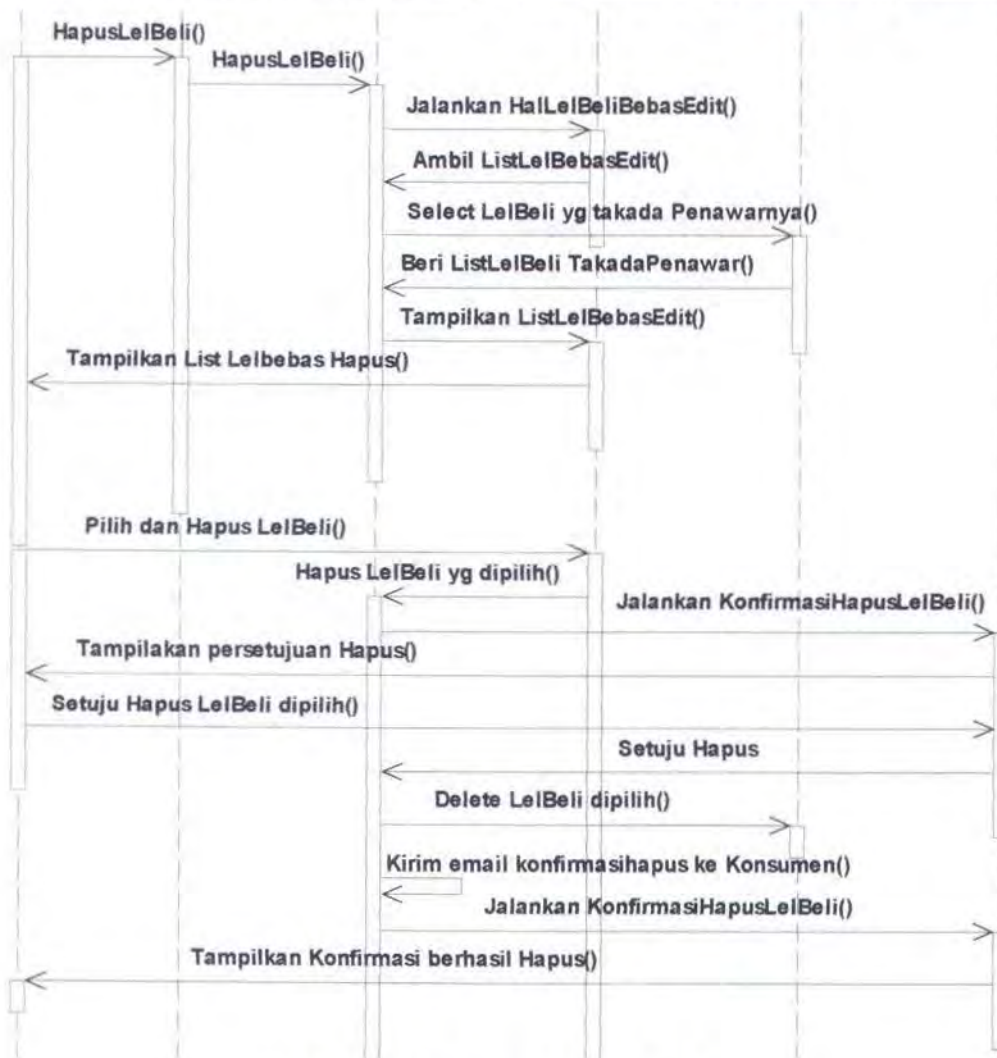
LSD.29 Lihat Pemenang Lel Beli Sendiri



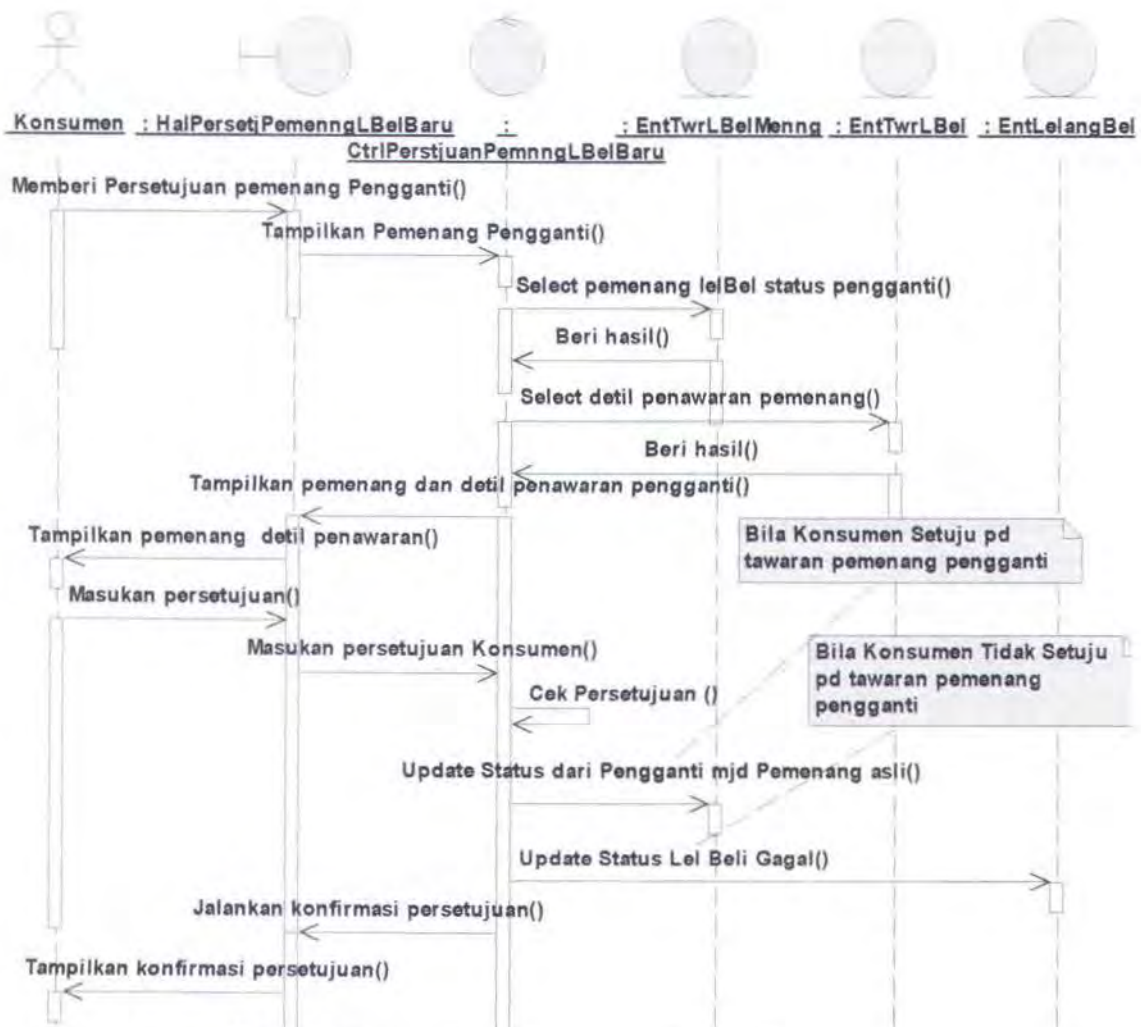
LSD.30 Melihat Lelang Beli Sendiri



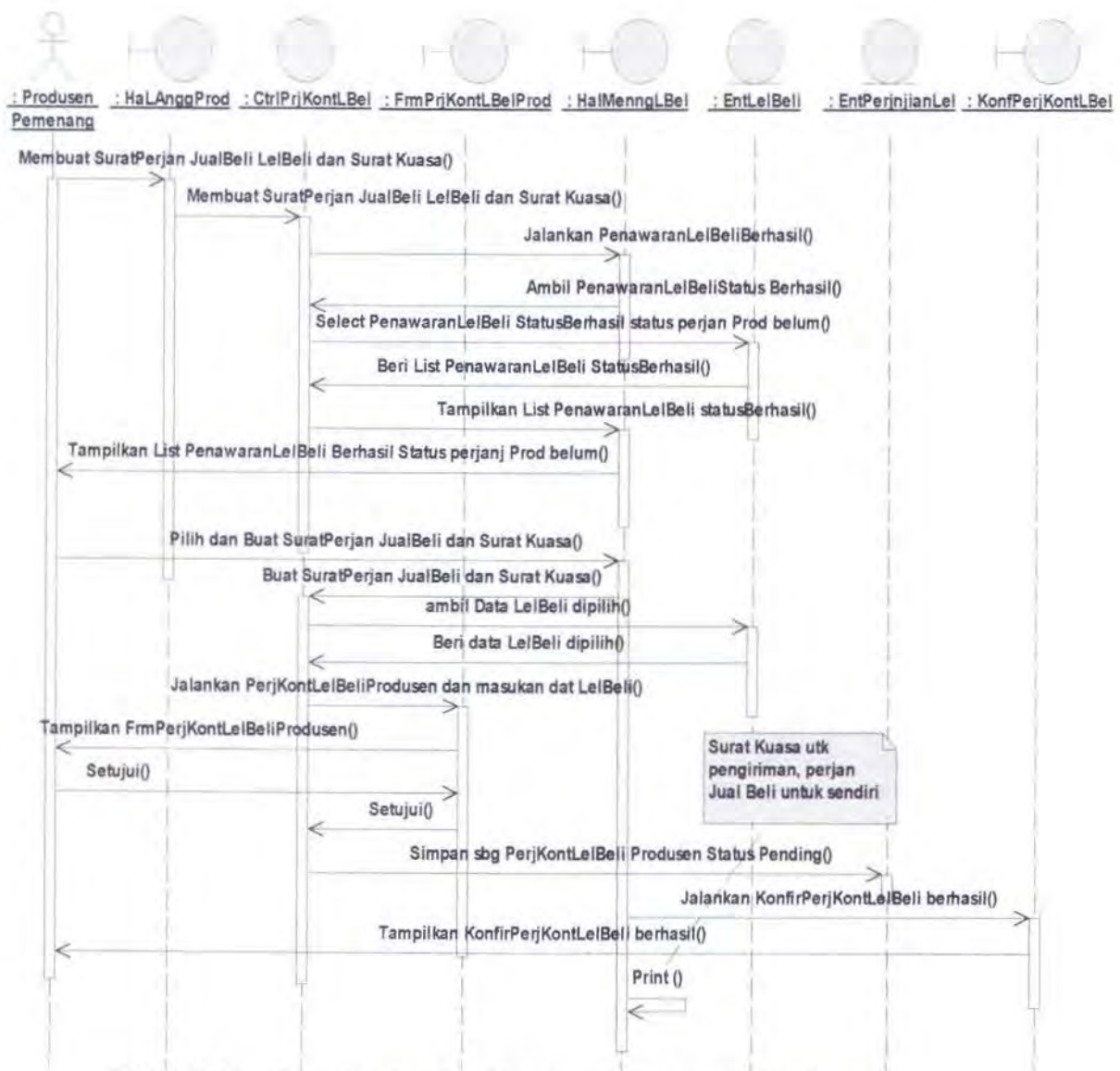
: Konsumen : HalAnggKons : CtrlHapusLeiBeli : HaLeiBeBebasEdit : EntLelangBeli : KonfHapusLeiBeli



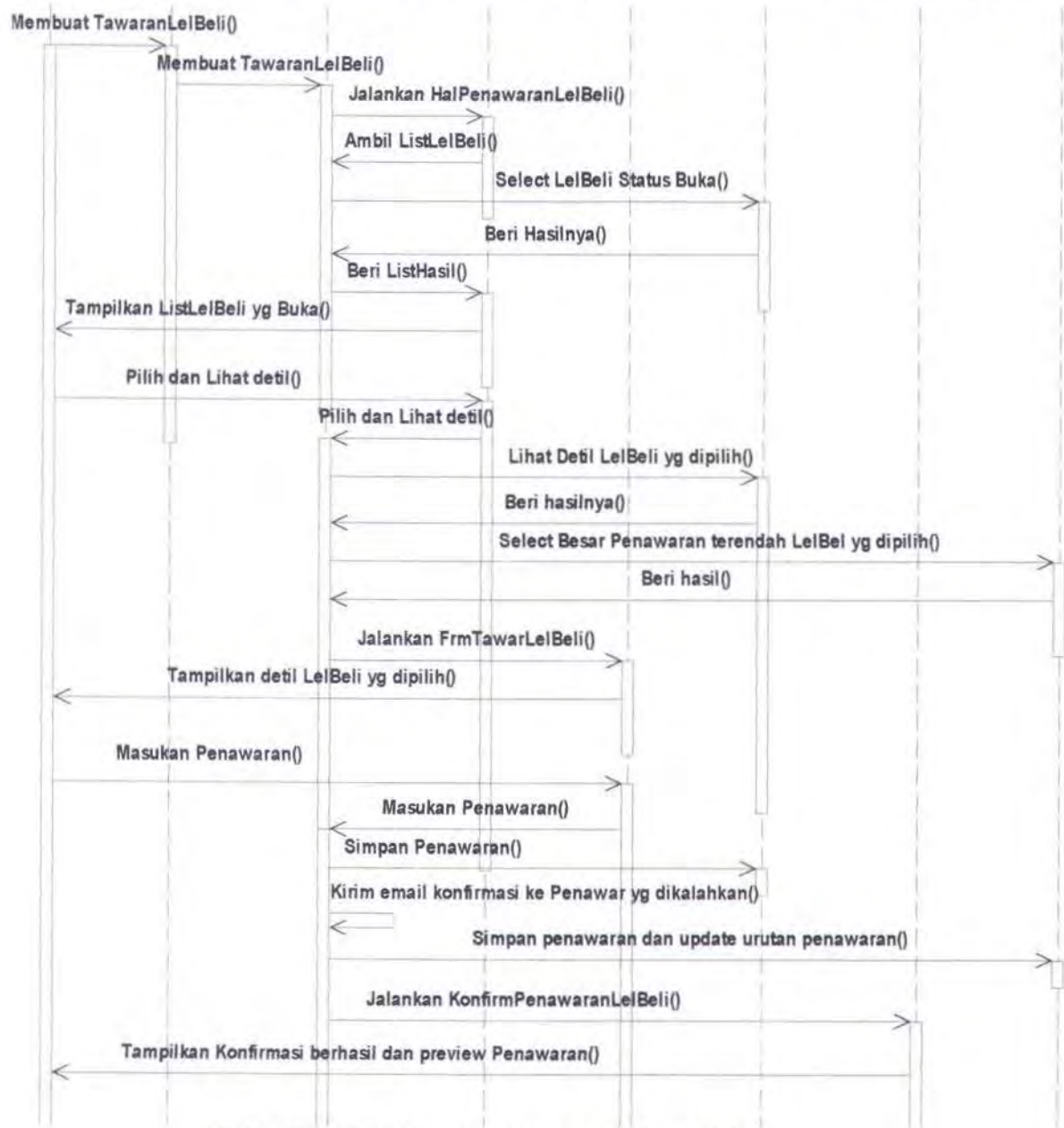
LSD.32 Menghapus Lelang Beli



LSD.33 Persetujuan Pemenang LelBel Baru

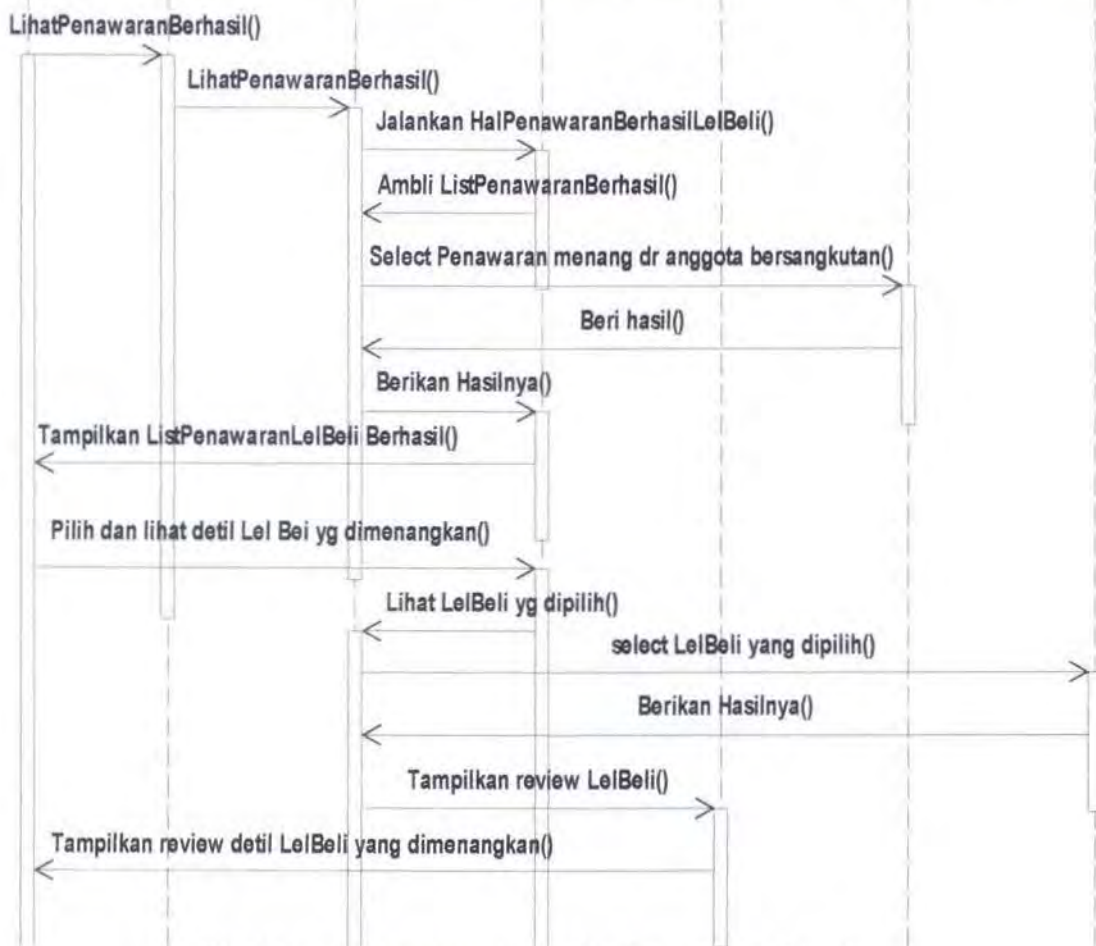


LSD.34 Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Beli Produsen

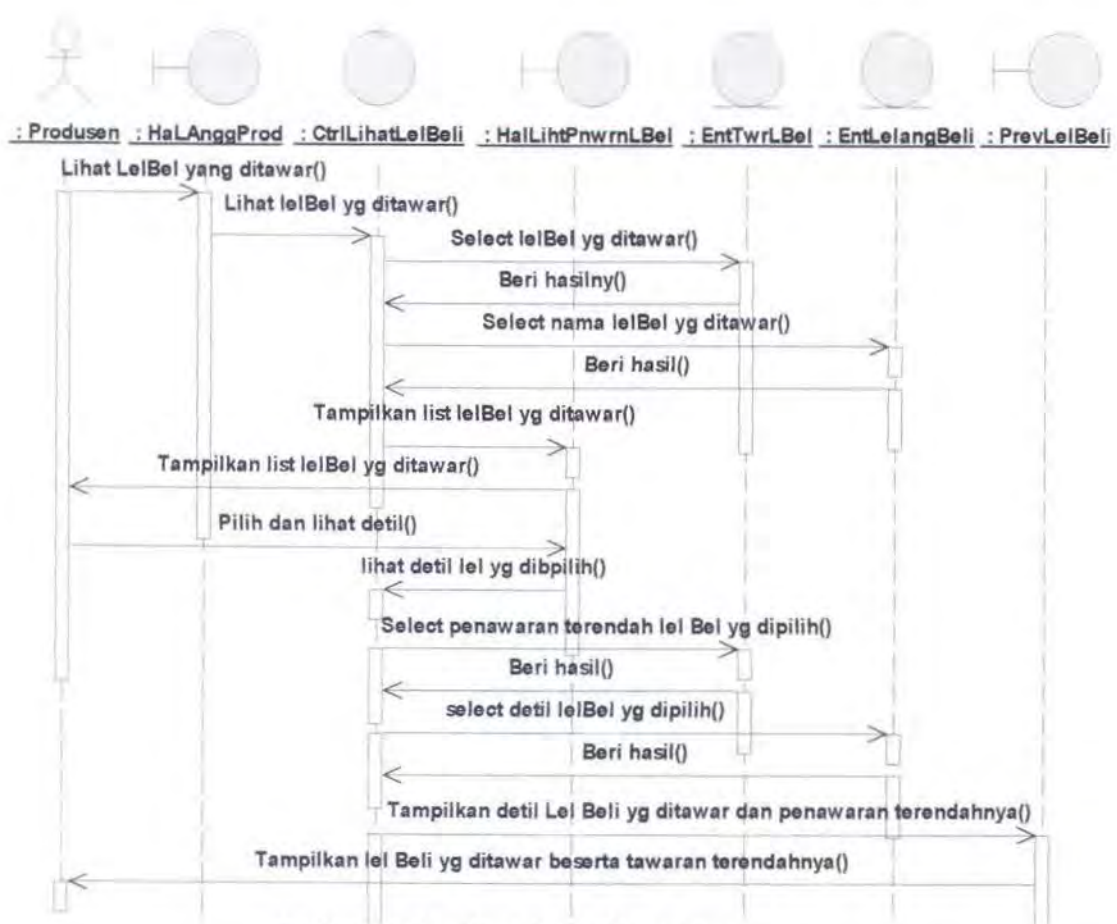


LSD.35.1 Membuat Penawaran Lelang Beli

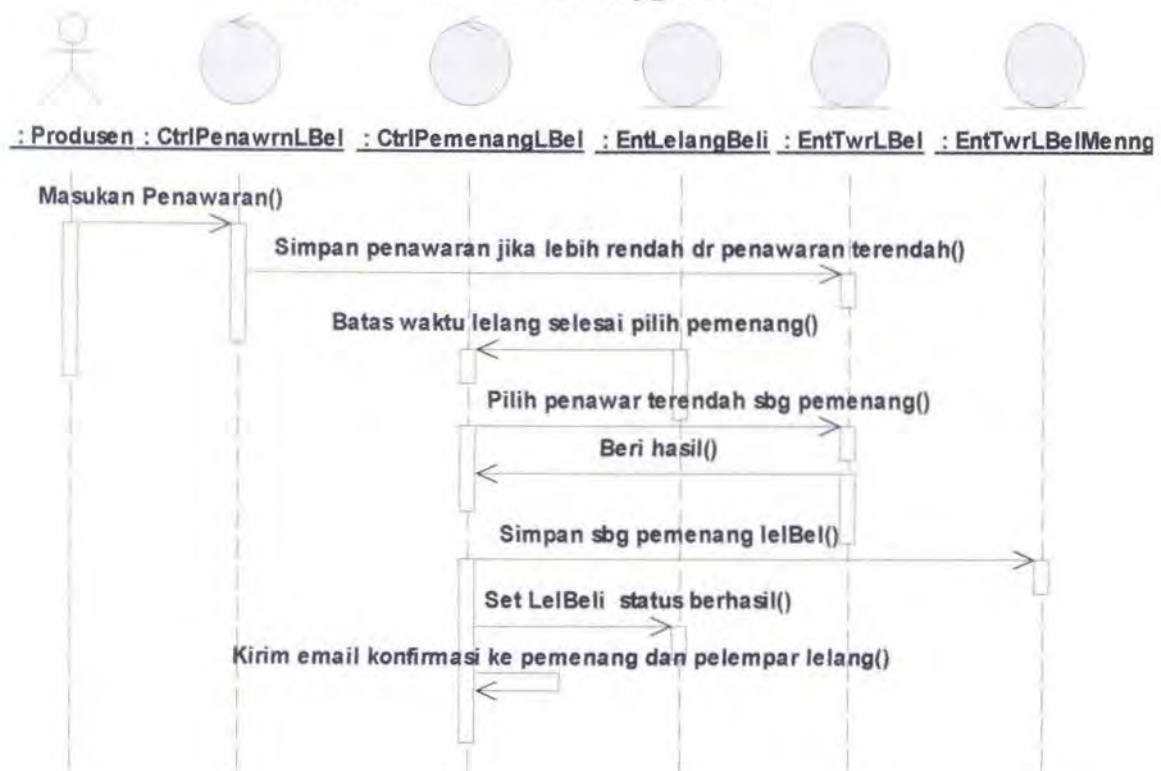
Produsen : HaLanggProd : CtrITwrBerhsLBel : HalMenngLBel : HalLBelMenang : EntTwrLBelMenng : EntLelangBel



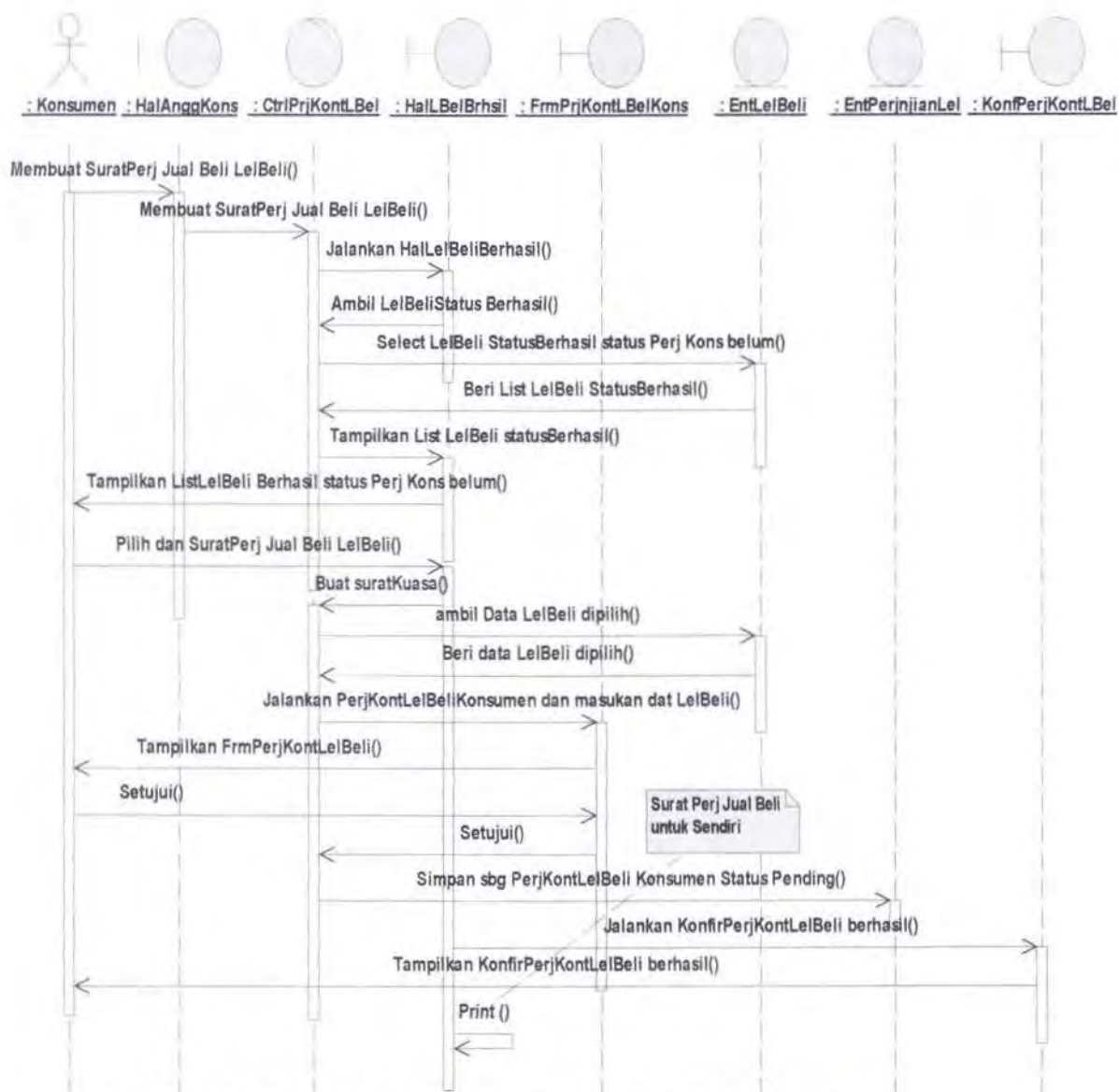
LSD.35.2 LihatPenawaranLelBelSendiri Berhasil



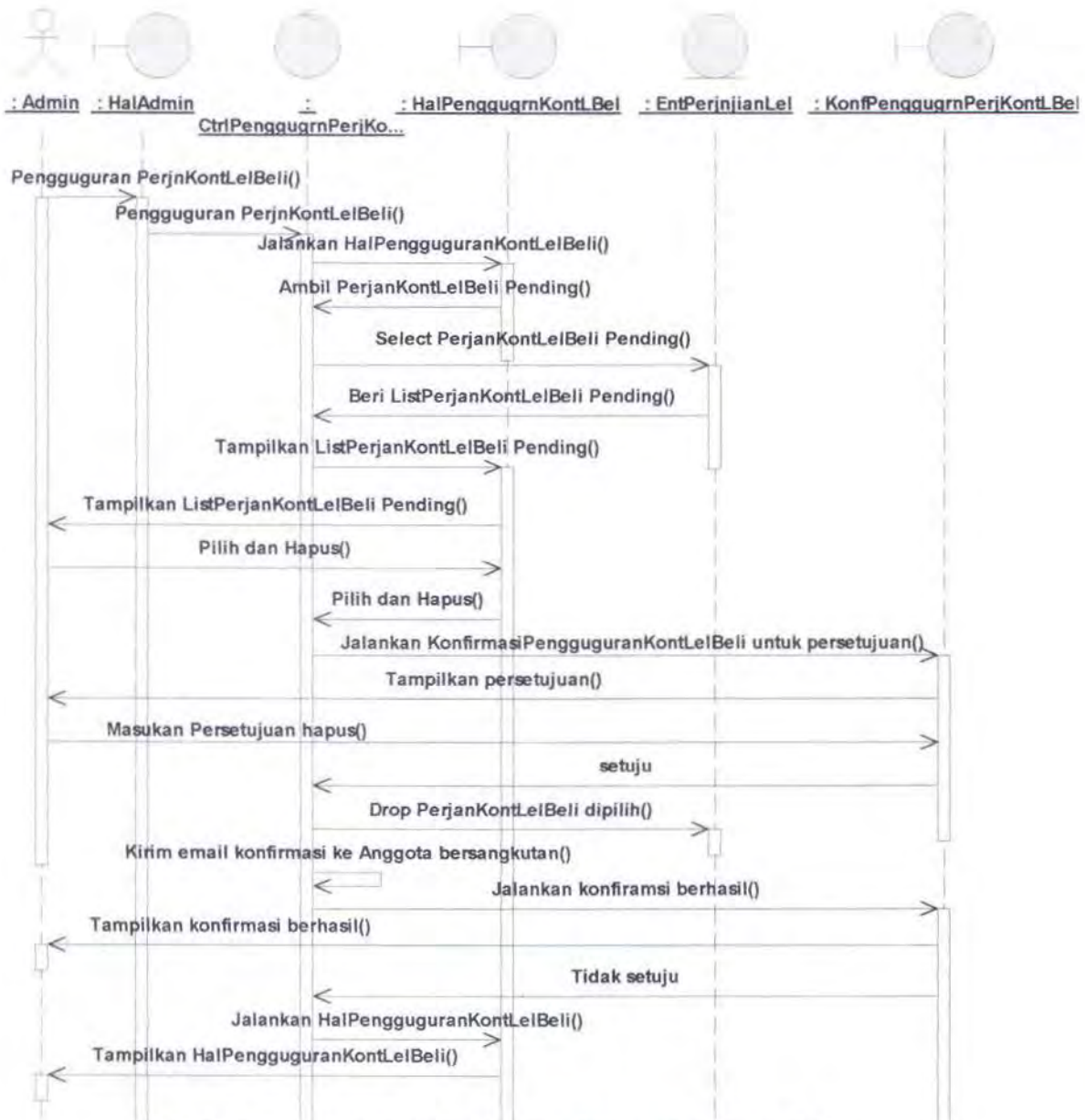
LSD.35.3 Melihat LelBeli yg ditawarkan



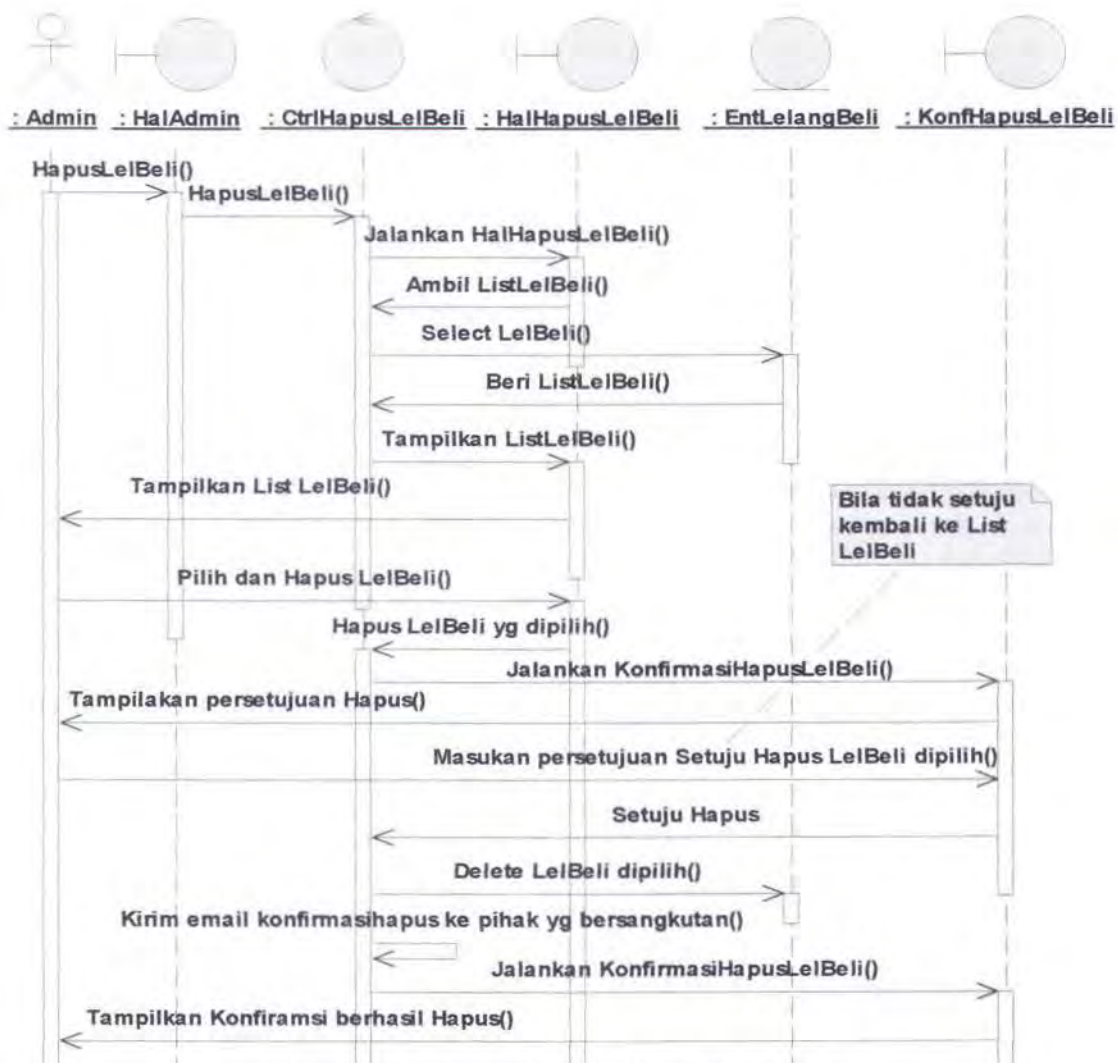
LSD.36 Penentuan pemenang LeI Bel



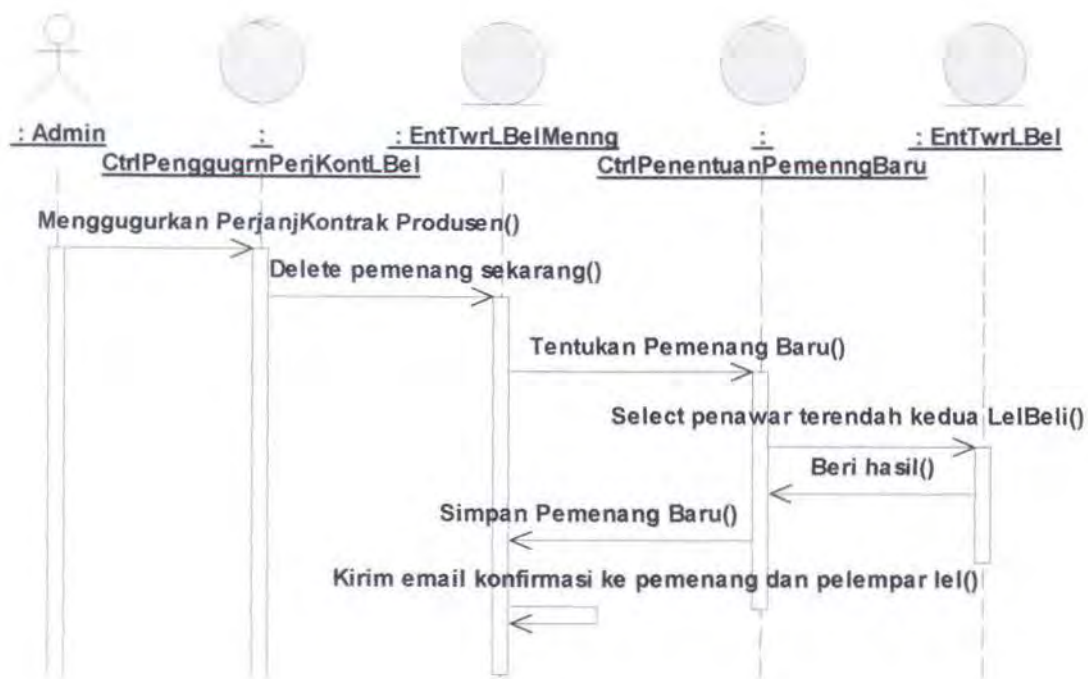
LSD.37 Membuat Perjanjian Kontrak Lelang Beli Konsumen



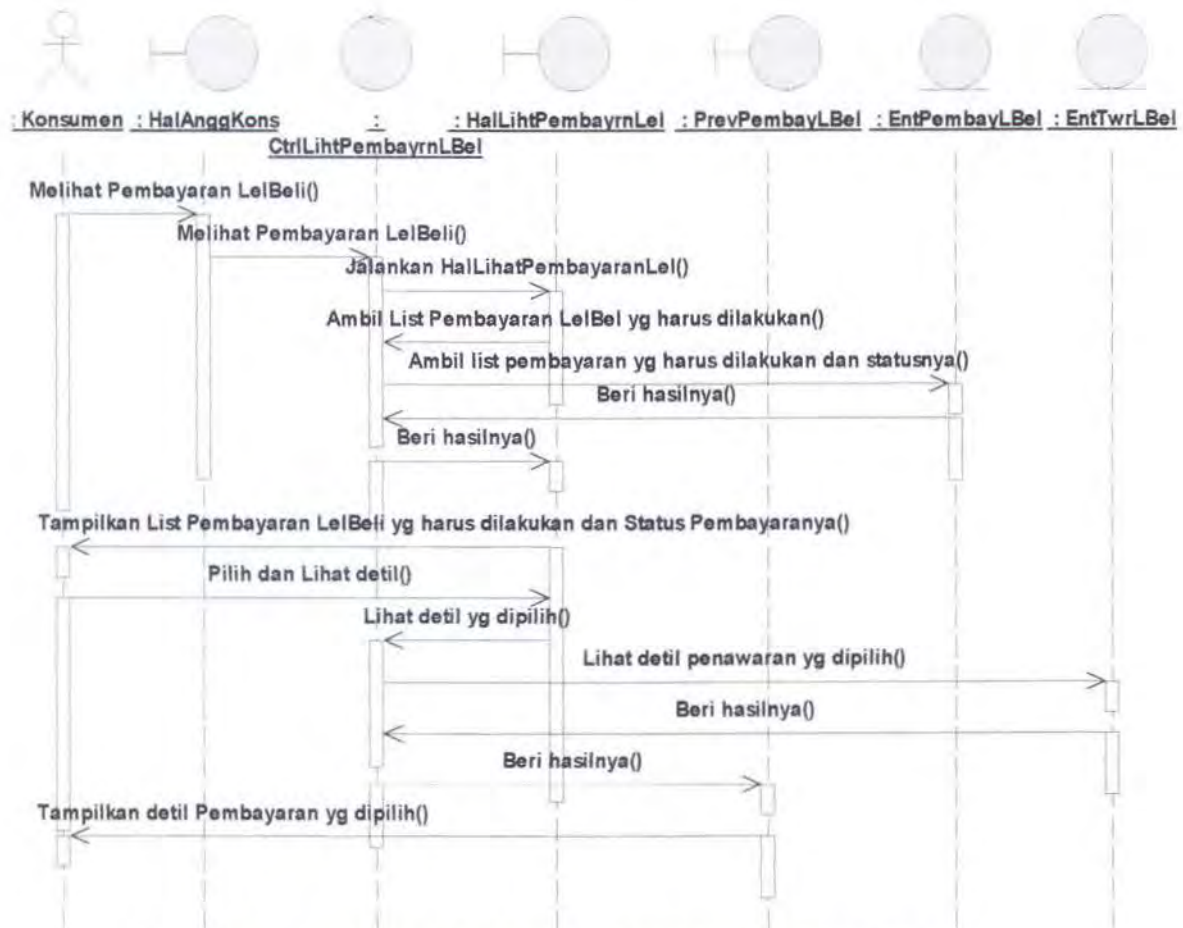
LSD.38 Menggugurkan Perjanjian Kontrak Lelang Beli



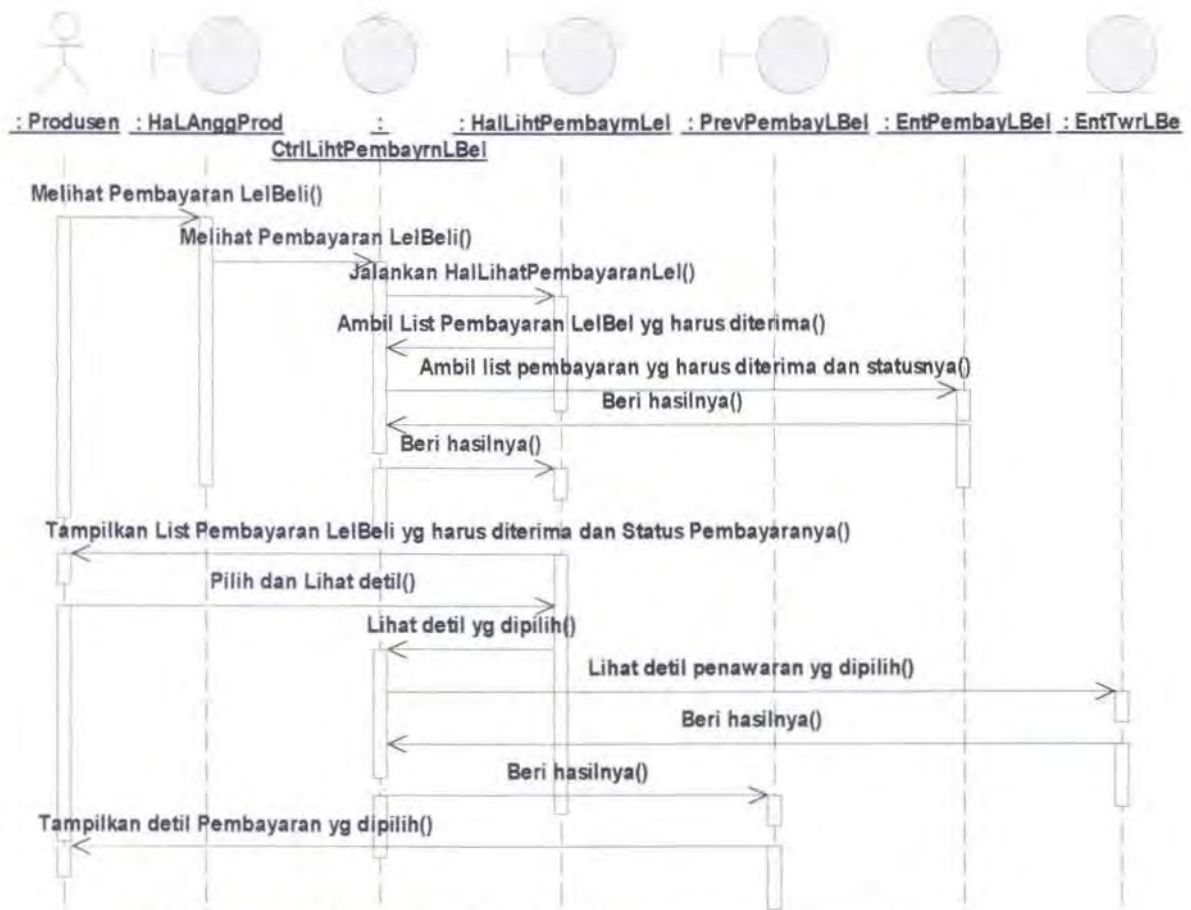
LSD.39 MenghapusLelangBeli oleh Admin



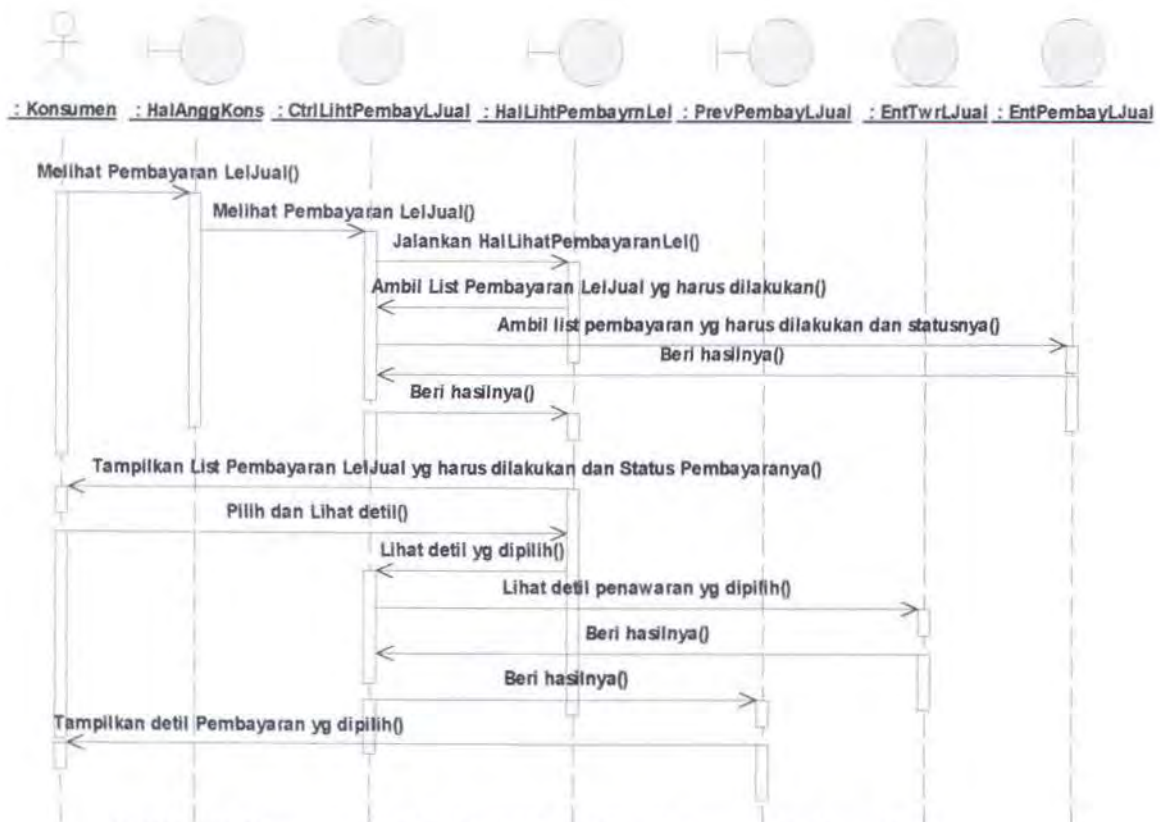
LSD.40 Penentuan Kembali Pemenang LeilBel



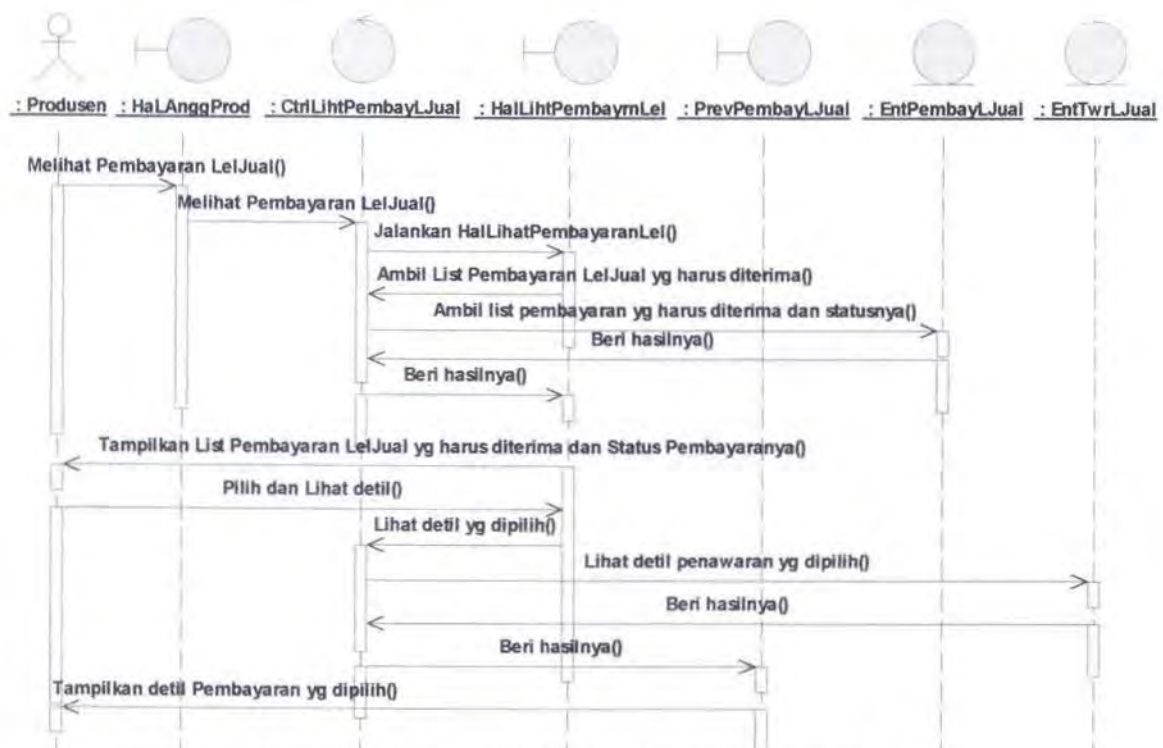
LSD.41.1 Konsumen Melihat Data Pembayaran Lelang Beli



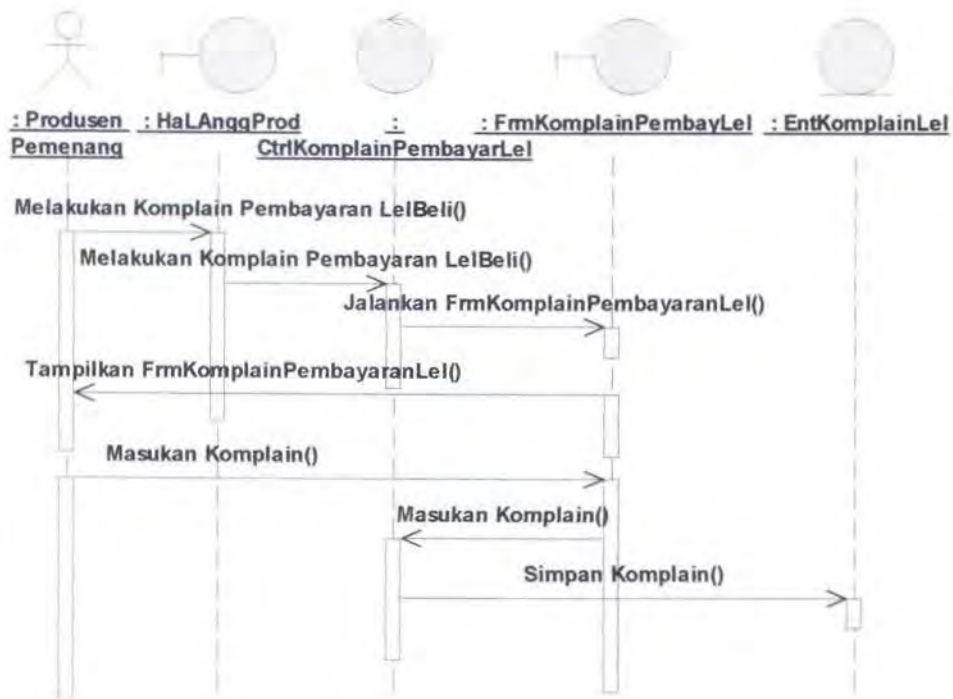
LSD.41.2 Produsen Melihat Data Pembayaran Lelang Beli



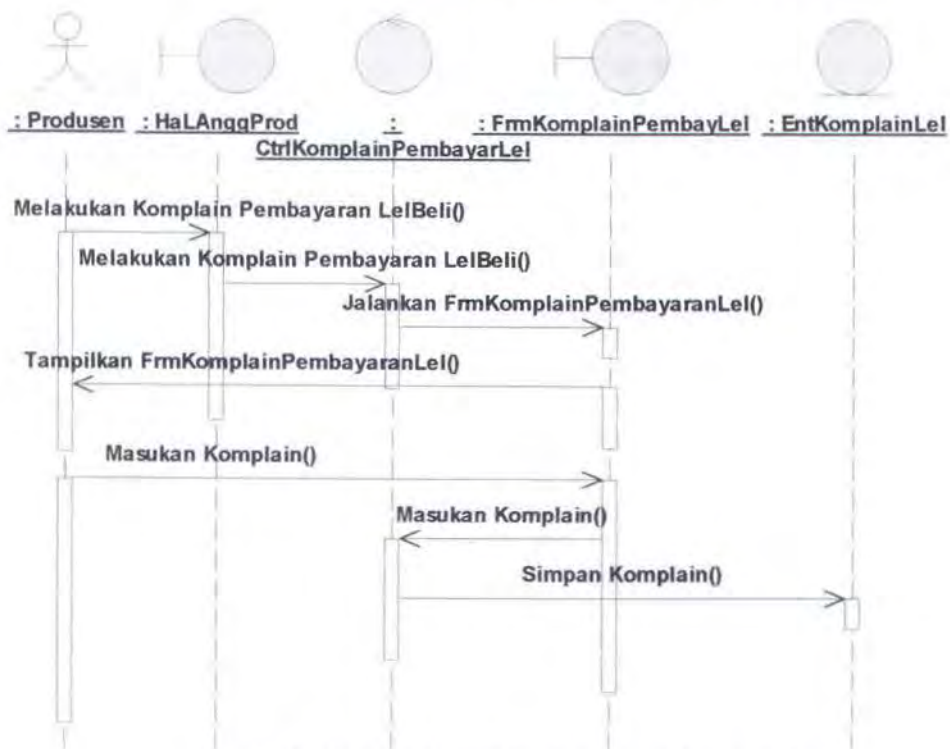
LSD.41.3 Konsumen Melihat Data Pembayaran Lelang Jual



LSD.41.4 Produsen Melihat Data Pembayaran Lelang Jual



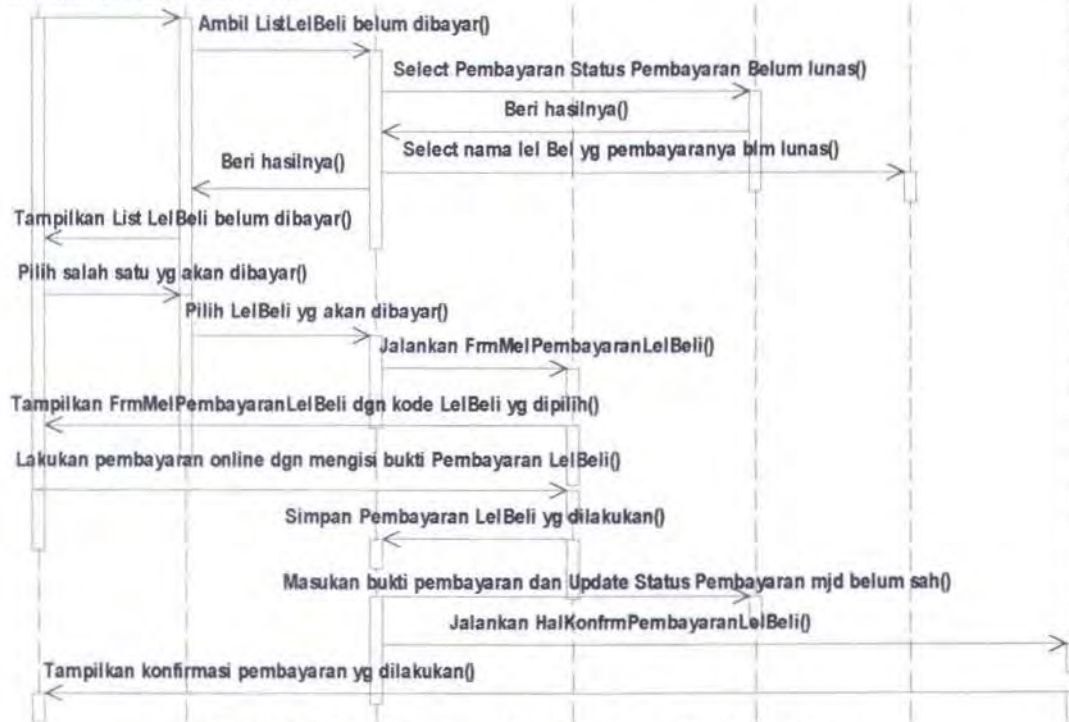
LSD.42.1 Komplain Pembayaran Lelang Beli



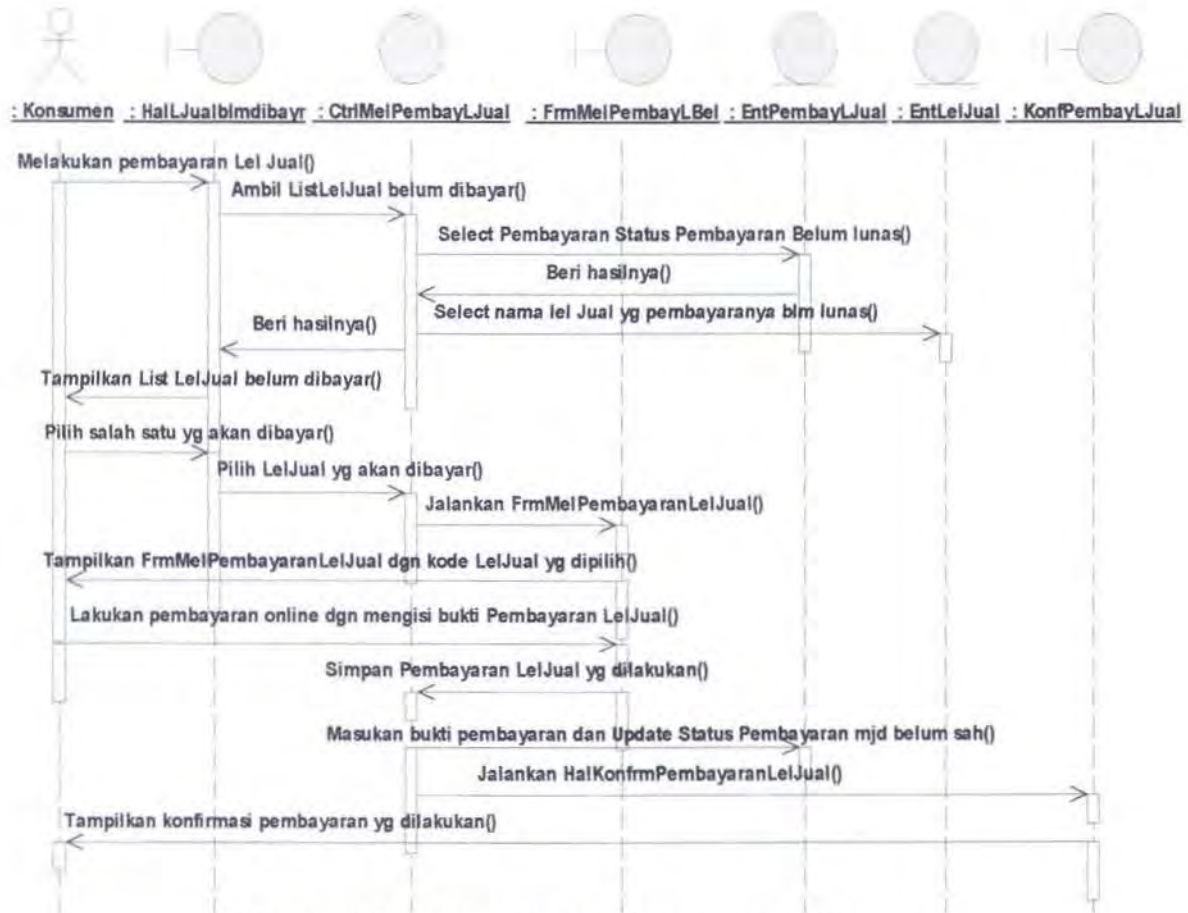
LSD.42.2 Komplain Pembayaran Lelang Jual

: Konsumen : HalLBelblmdibayr : CtrMElPembayLBel : FrmMElPembayLBel : EntPembayLBel : EntLelangBeli : KonfPembayLBel

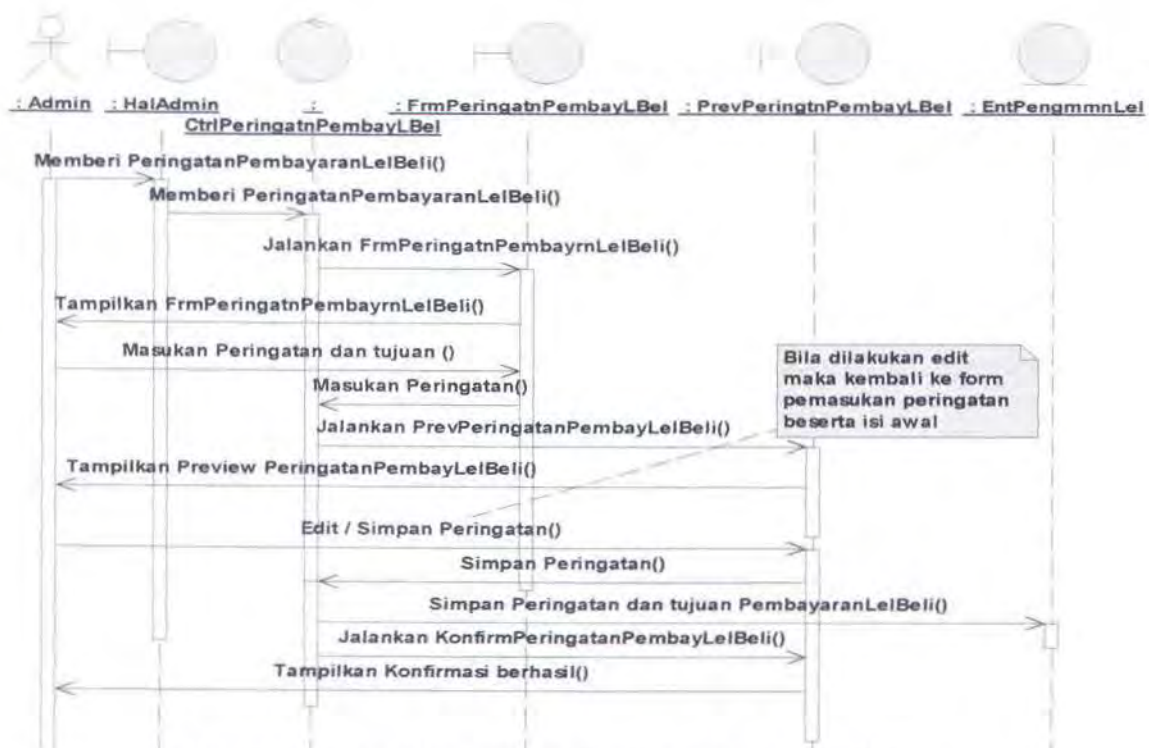
Melakukan pembayaran Lel Beli()



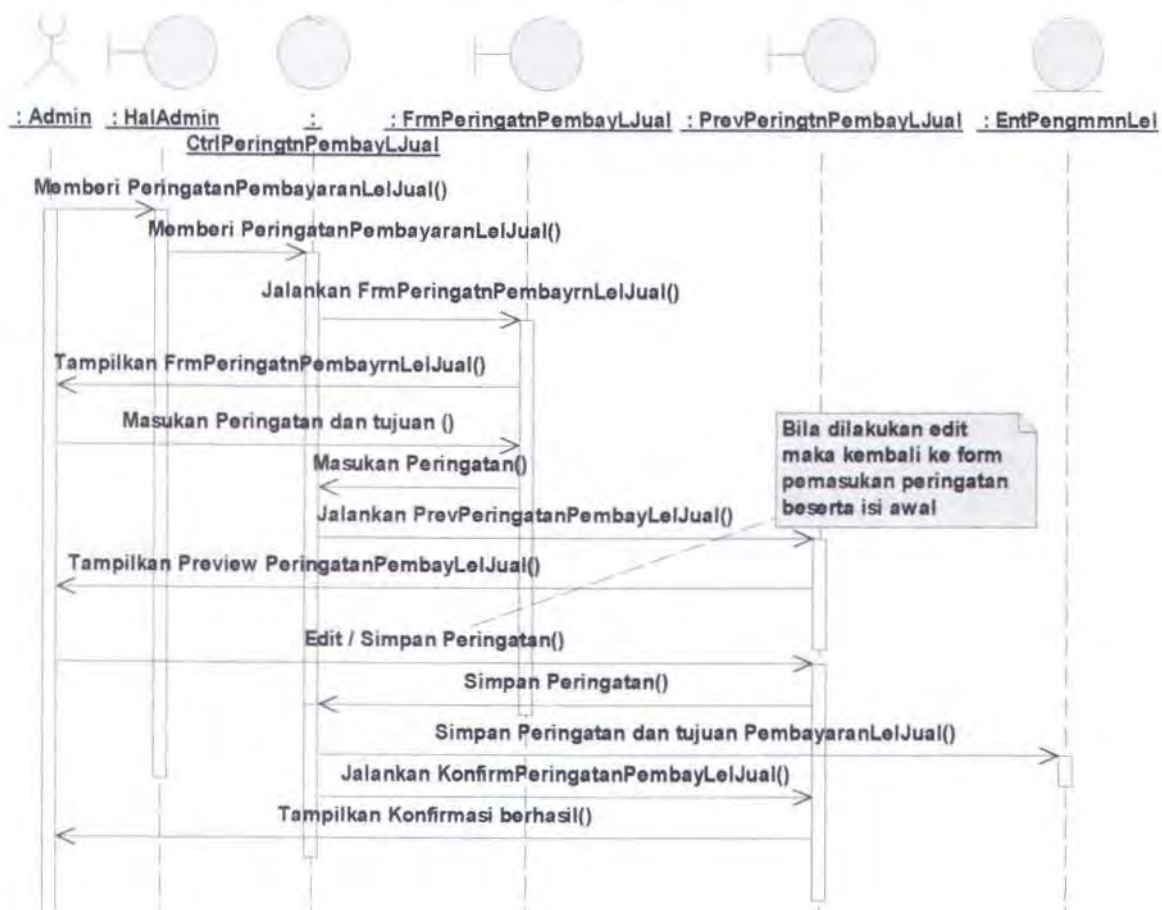
LSD.43.1 Melakukan Pembayaran Lelang Beli



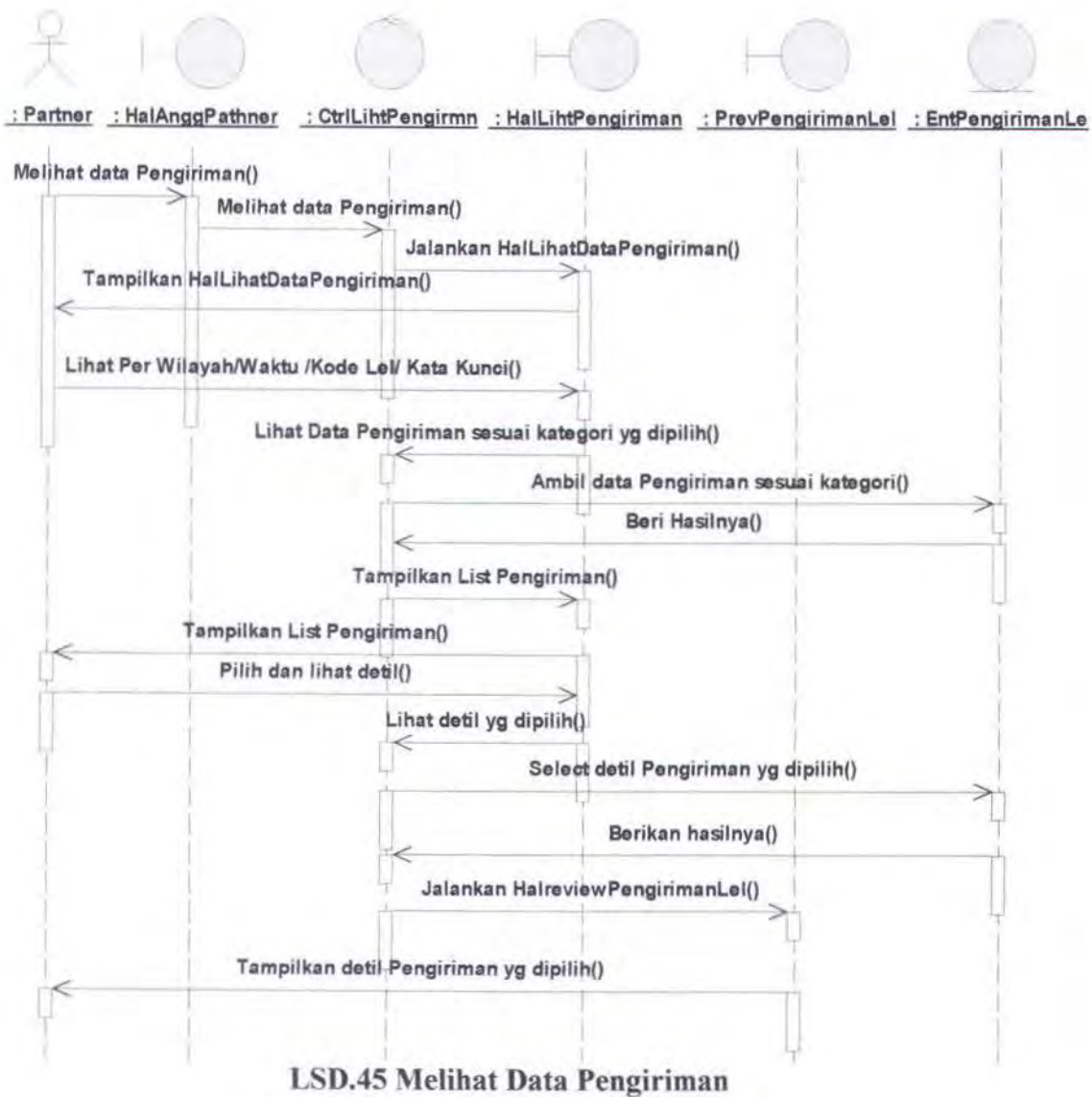
LSD.43.2 Melakukan Pembayaran Lelang Jual

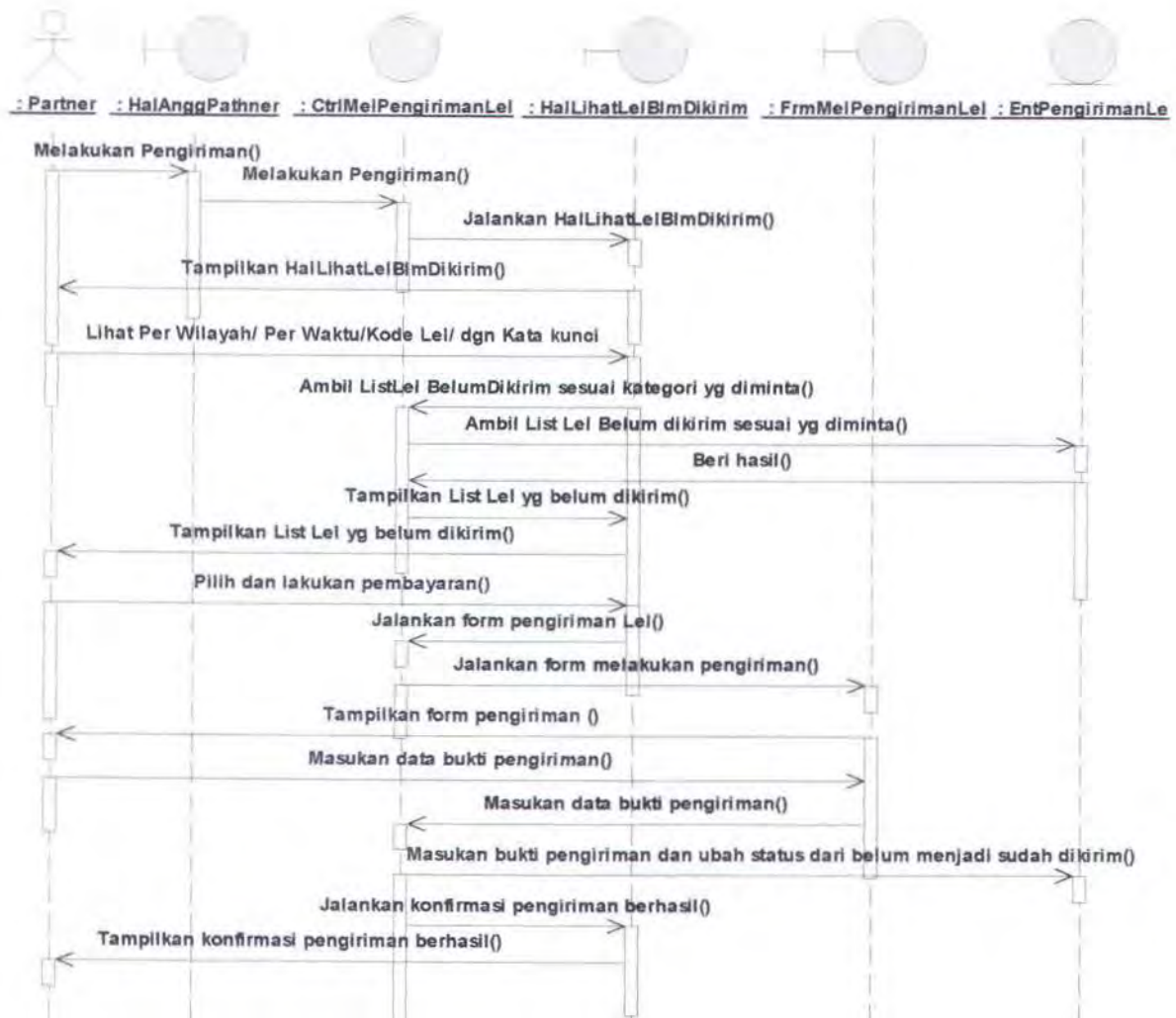


LSD.44.1 Memberi Peringatan Pembayaran Lelang Beli

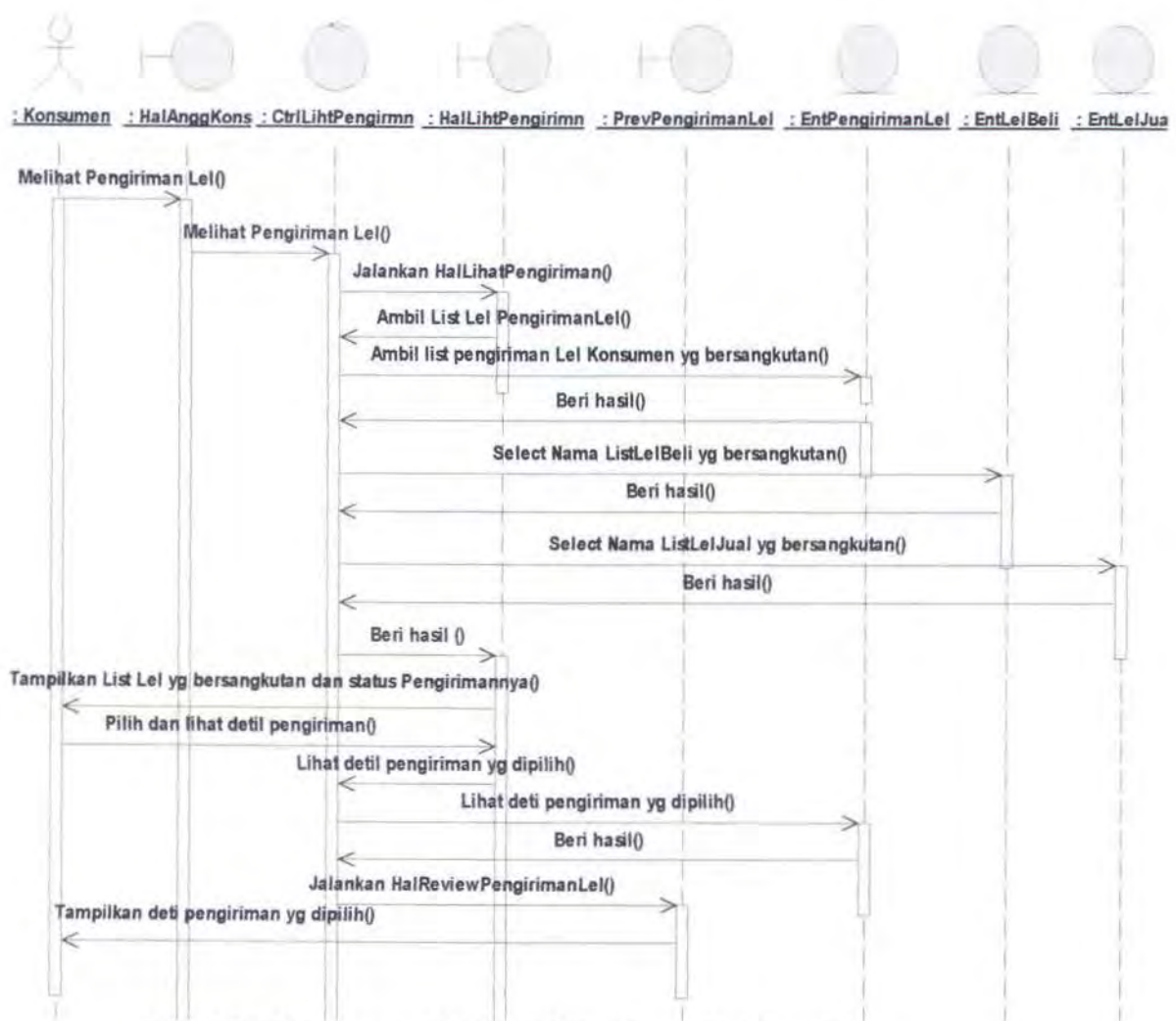


LSD.44.2 Memberi Peringatan Pembayaran Lelang Jual

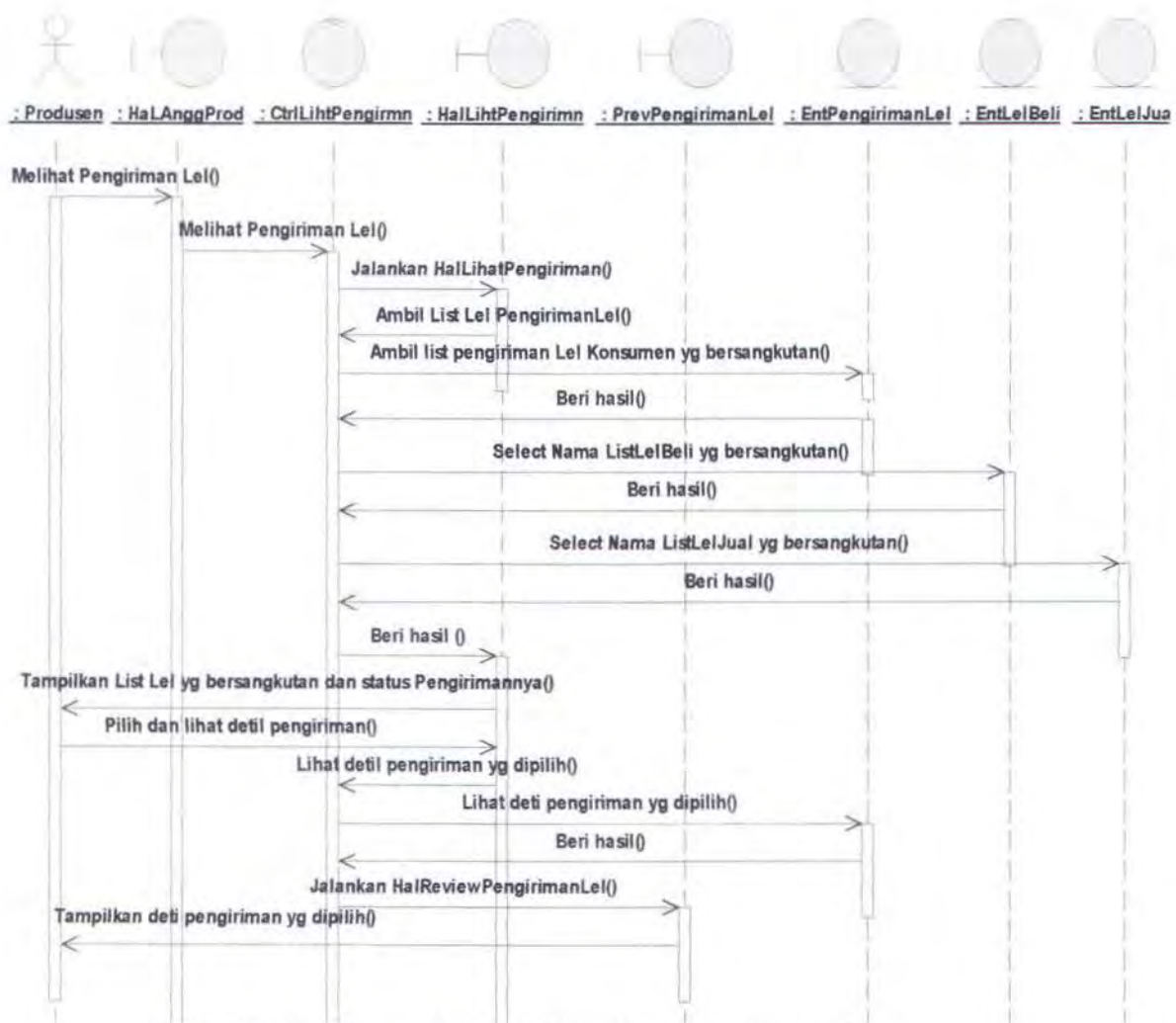




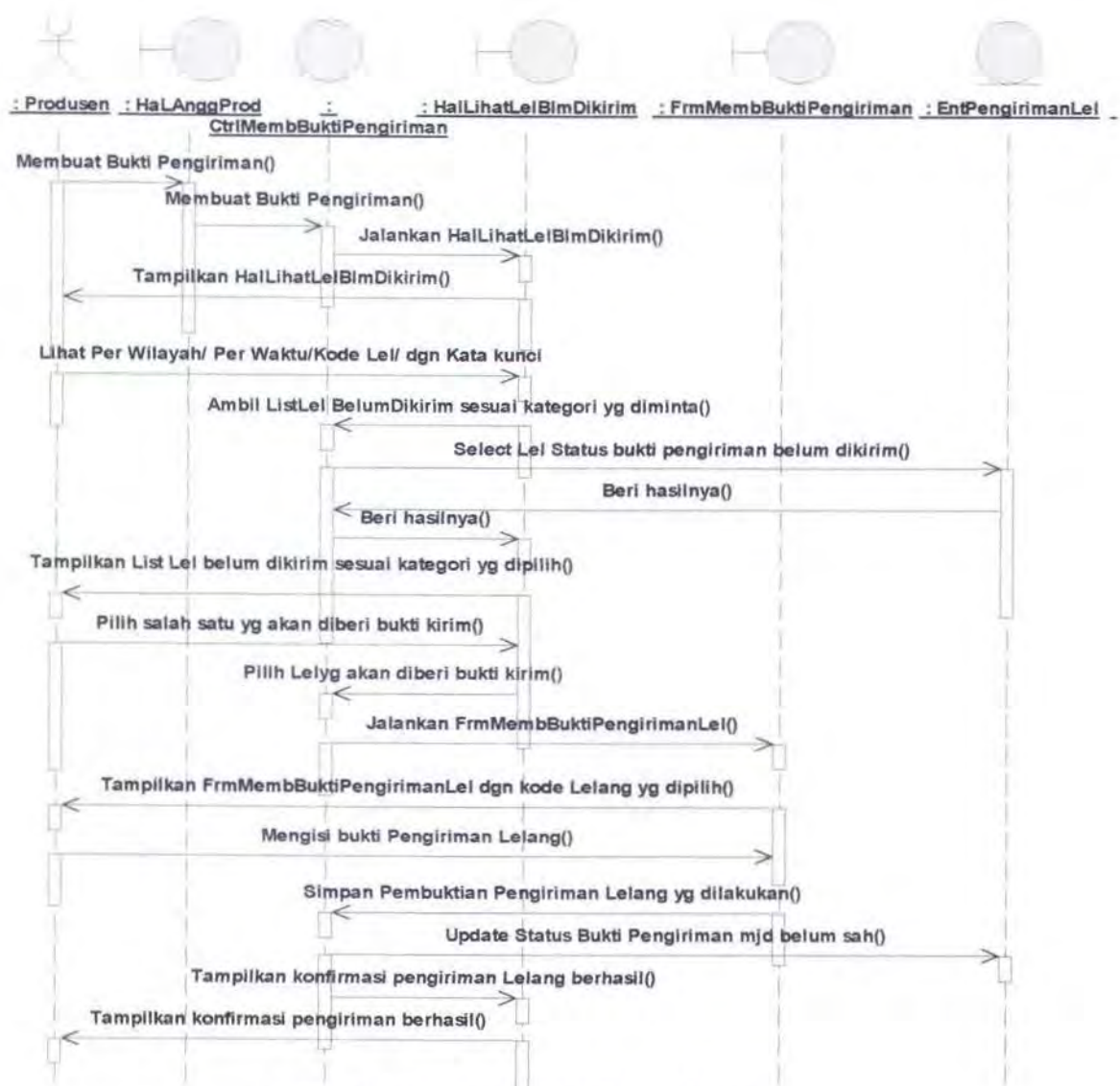
LSD.46 Melakukan Pengiriman



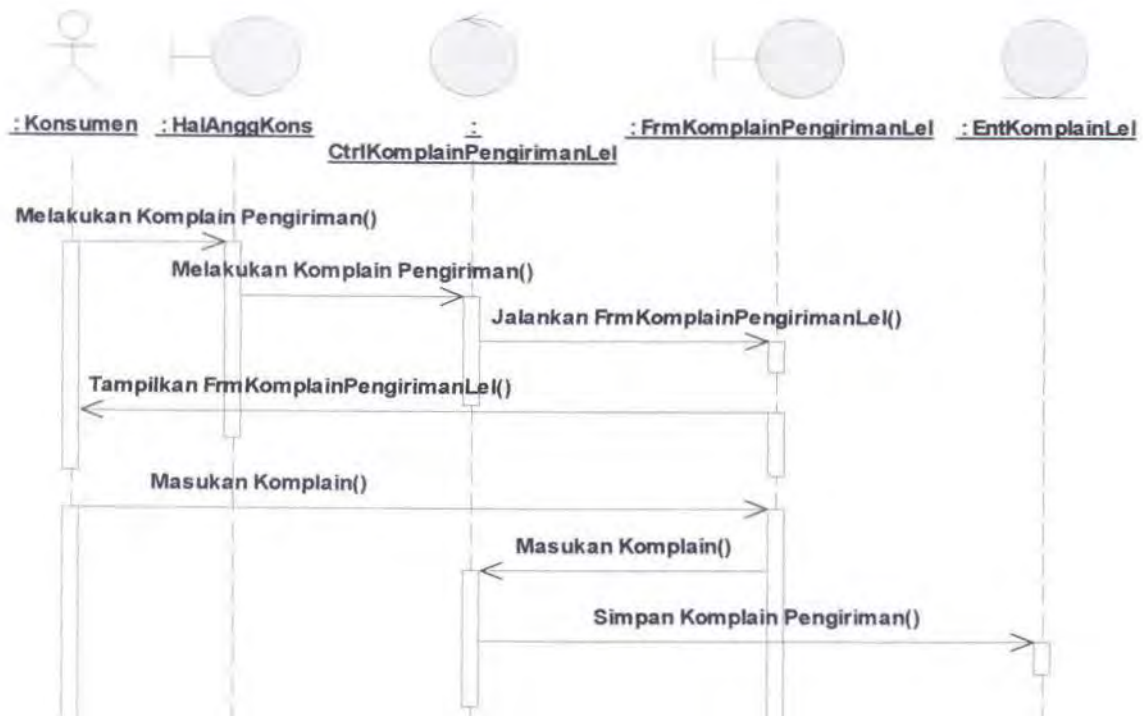
LSD.47.1 Konsumen Melihat Data Transaksi Pengiriman



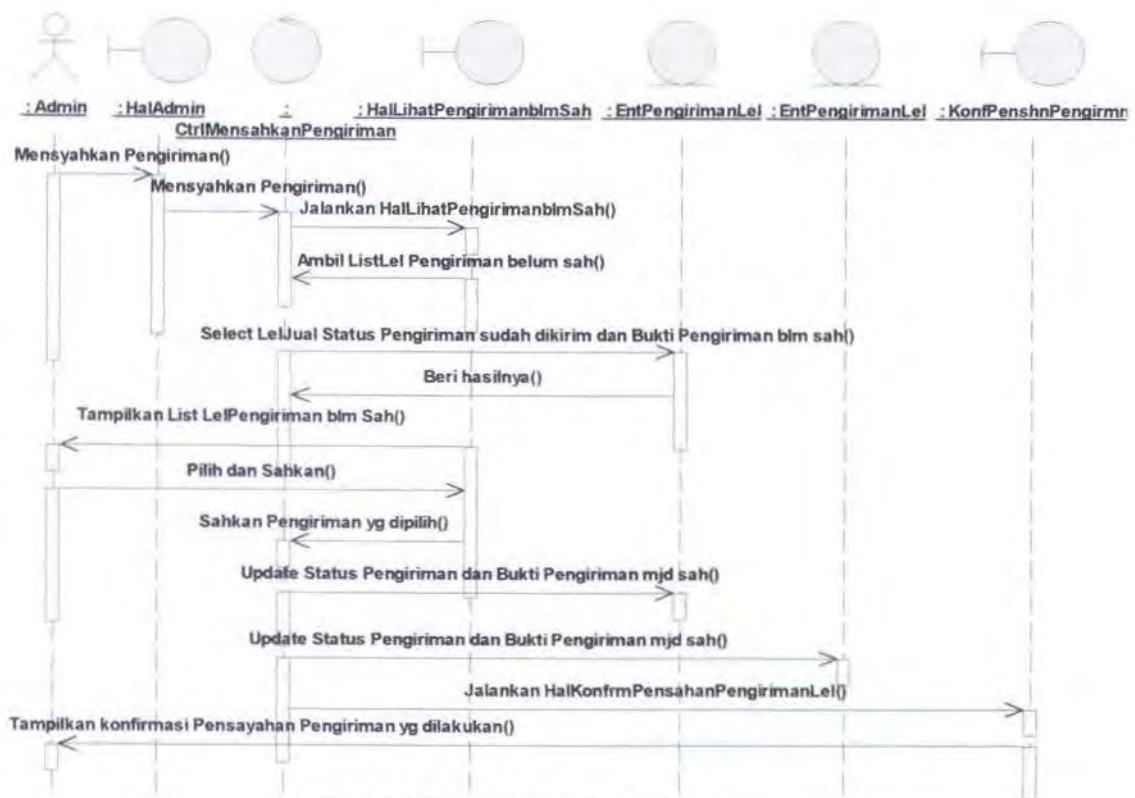
LSD.47.2 Produsen Melihat Data Transaksi Pengiriman



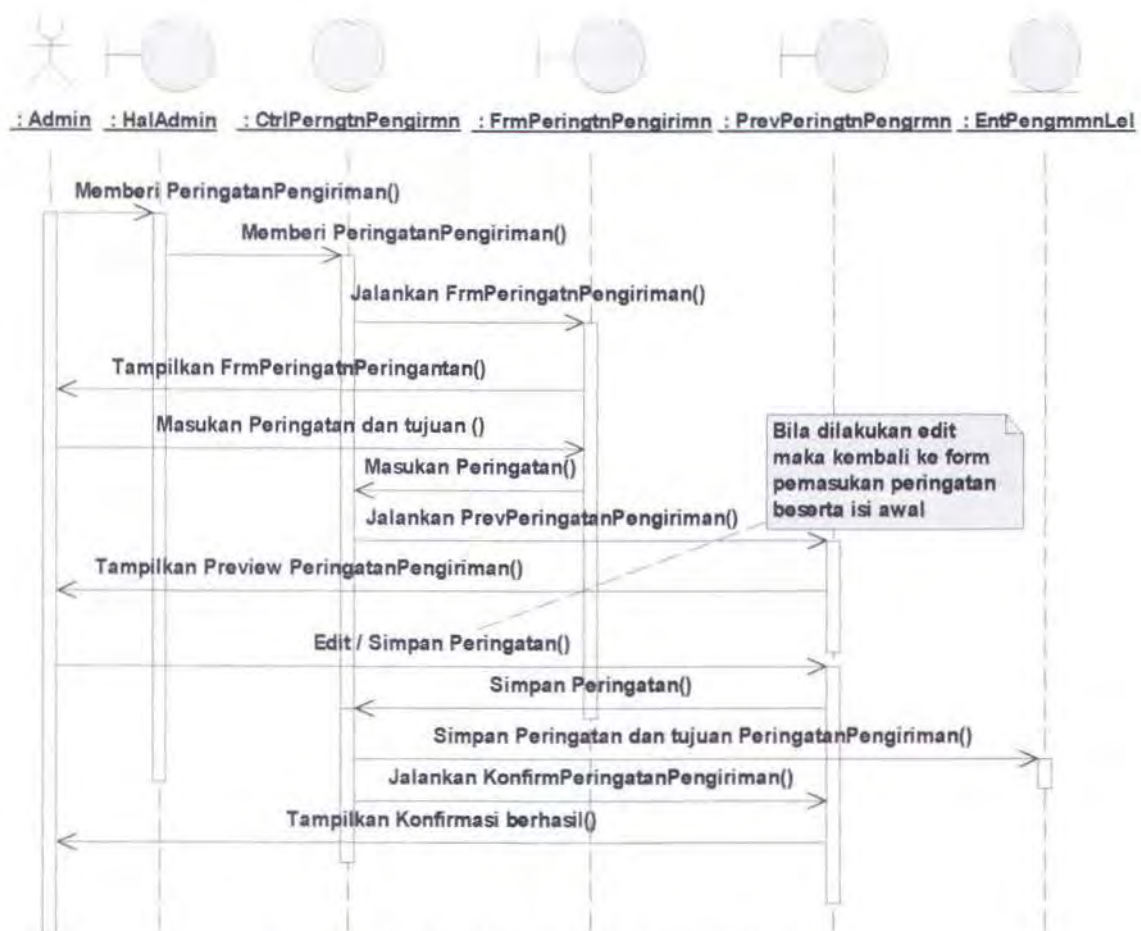
LSD.48 Membuat Bukti Pengiriman



LSD.49 Komplain Pengiriman



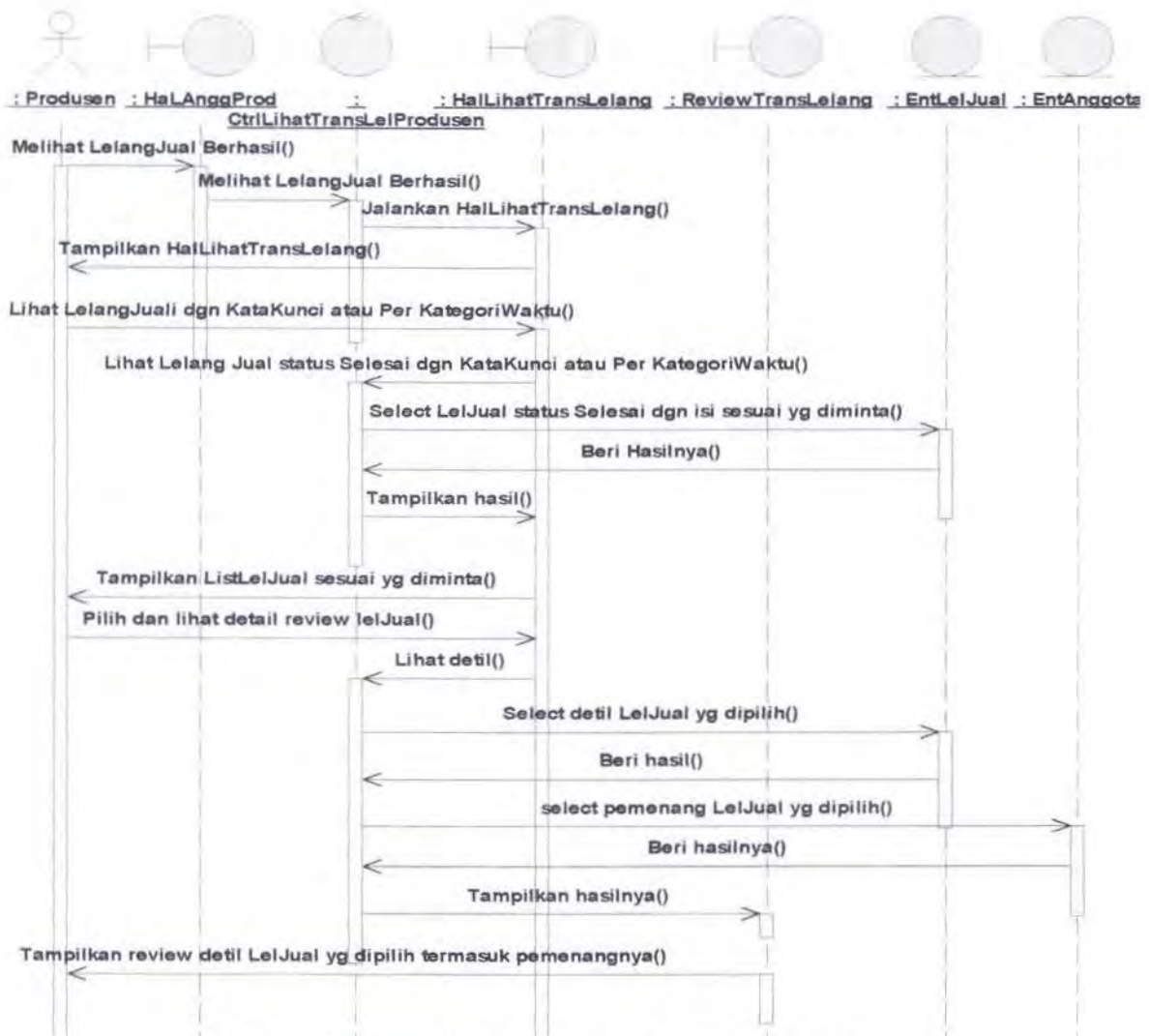
LSD.50 Mensyahkan Pengiriman



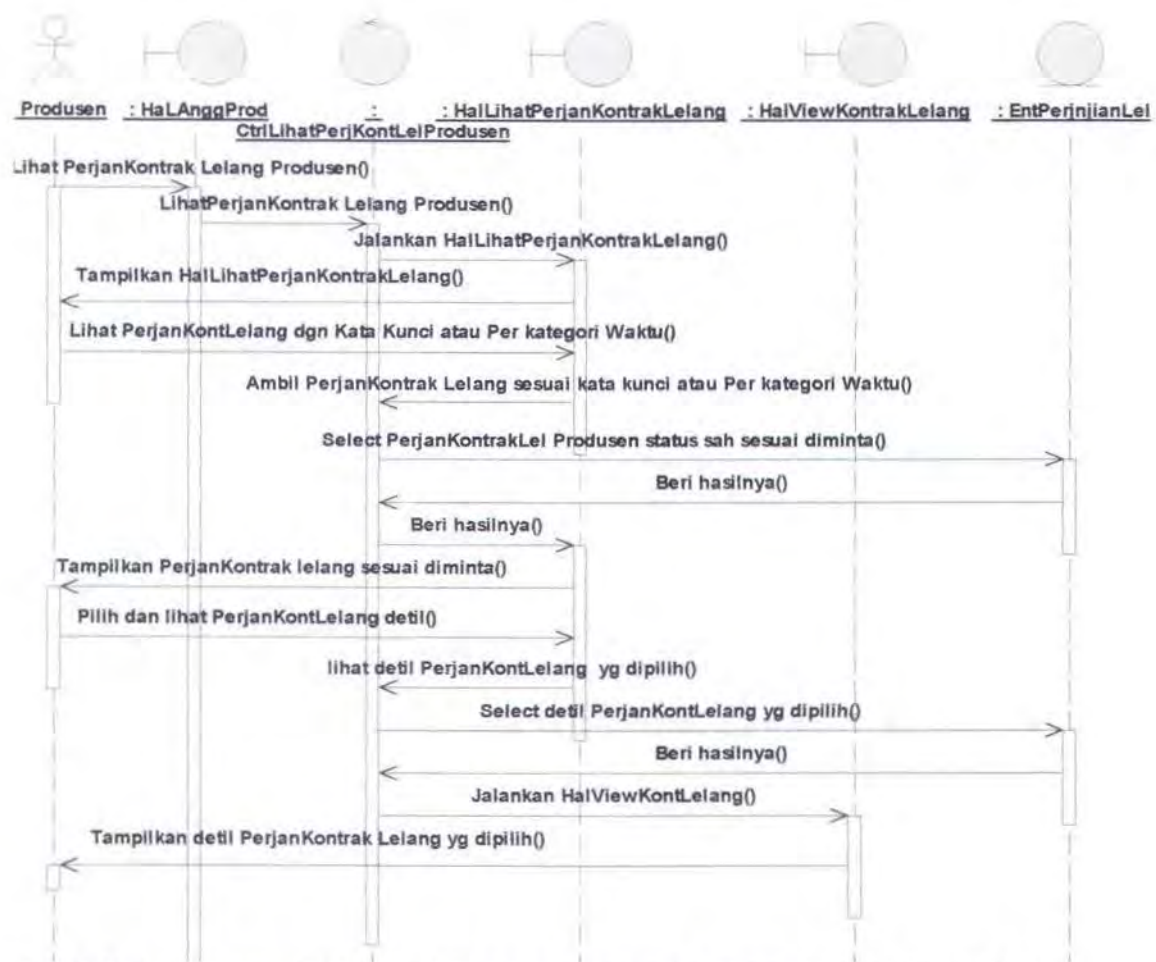
LSD.51 Memberi Peringatan Pengiriman



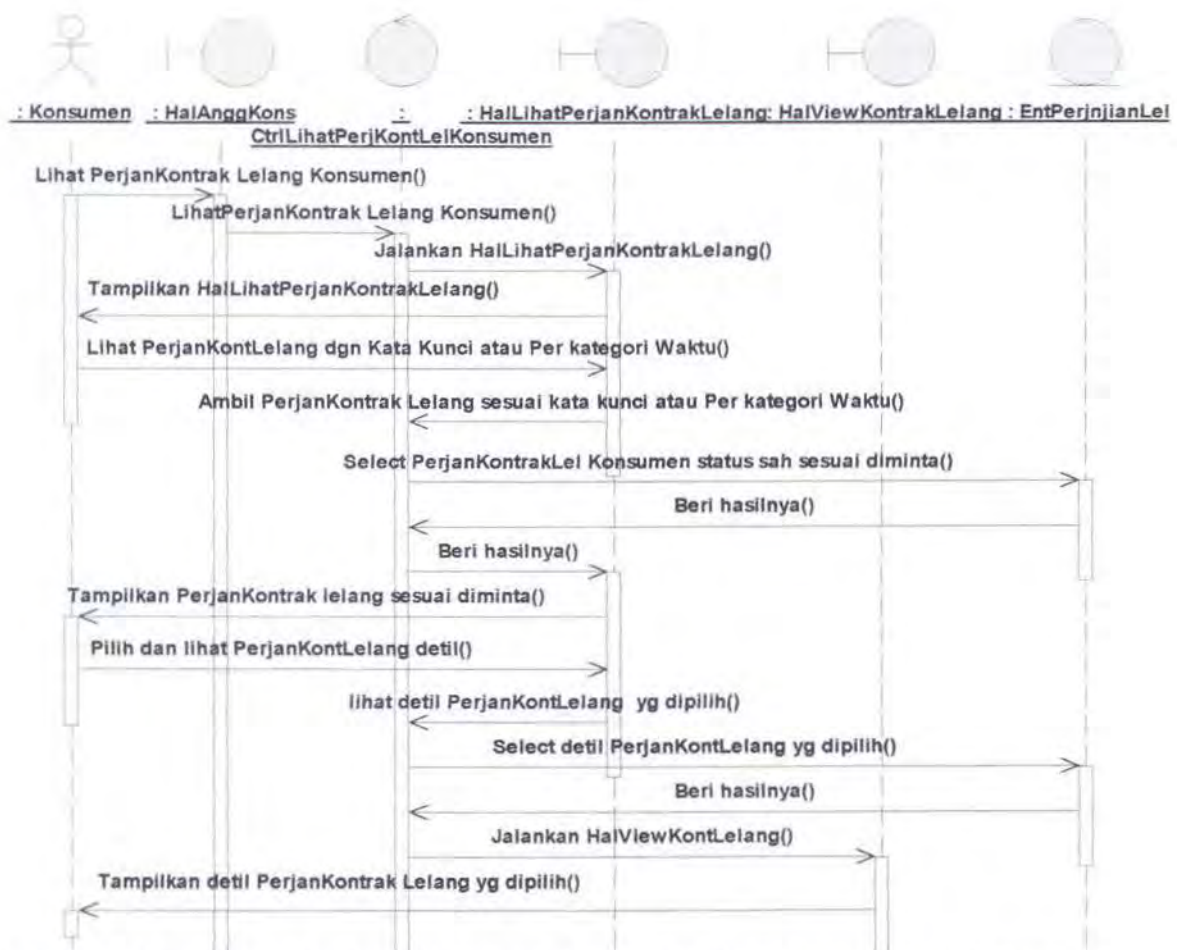
LSD.52.1 Produsen Melihat Penawaran LelangBeli



LSD.52.2 Produsen Melihat Transaksi Lelang Jual

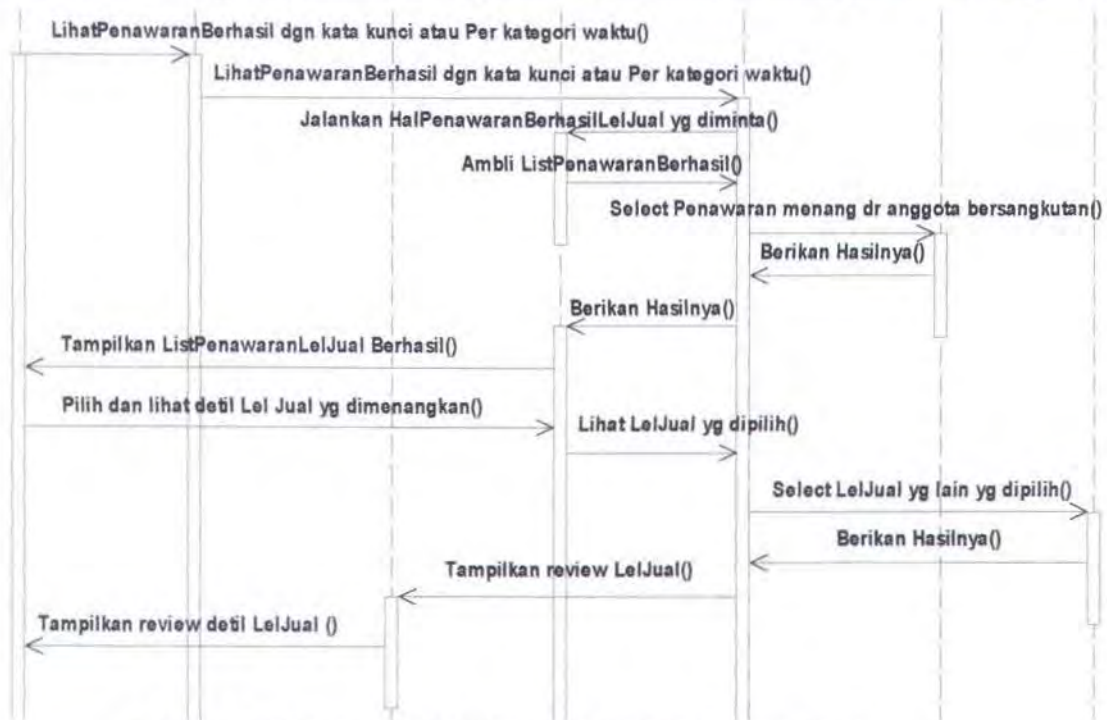


LSD.52.3 Produsen Melihat Perjanjian Kontrak Lelang dengan Kata Kunci

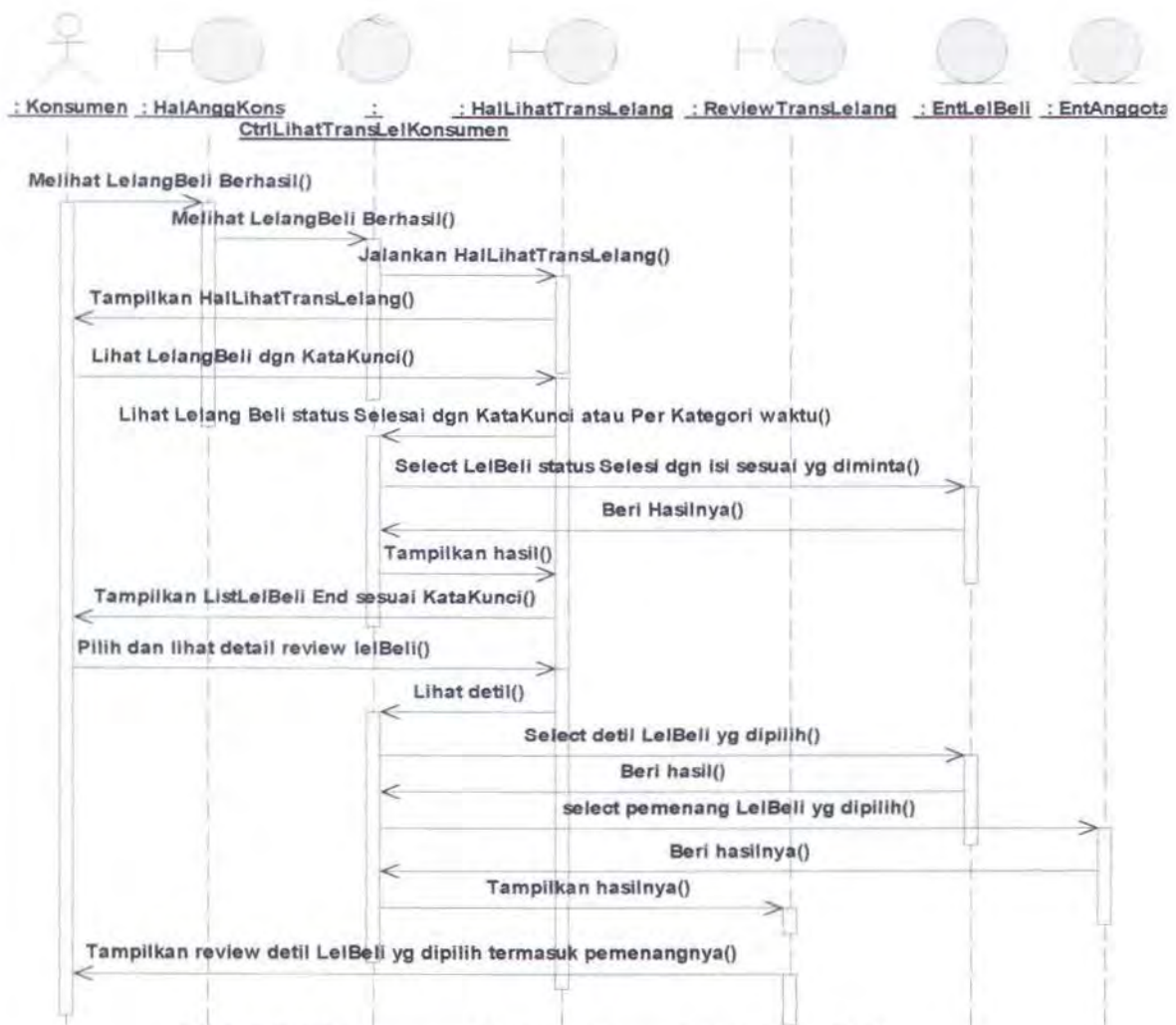


LSD.52.4 Konsumen Melihat Perjanjian Kontrak Lelang dengan Kata Kunci

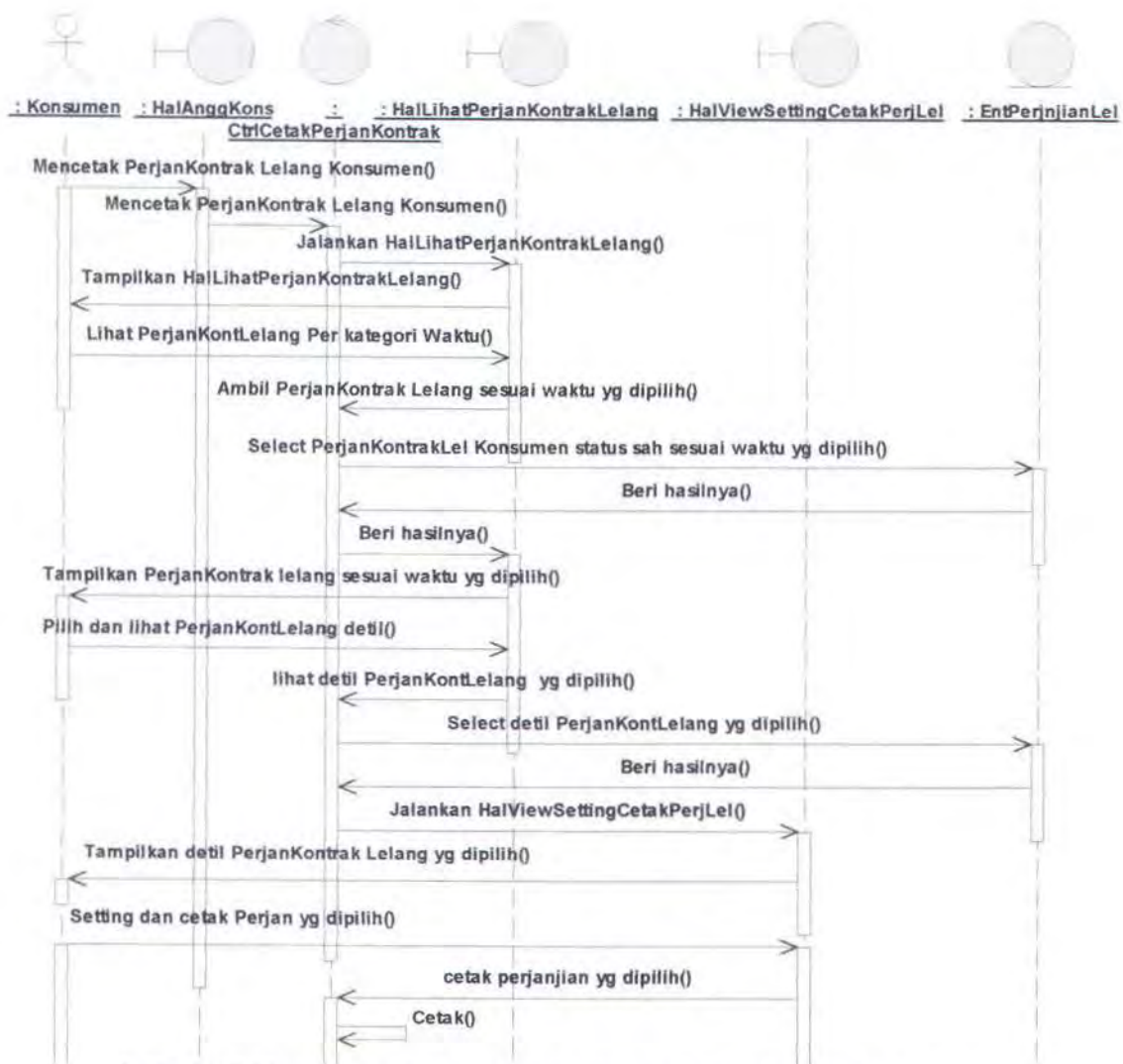
: Konsumen : HalLihatPenawaranLei : HalLJualMenng : HalMenngLJual : CtrLTwrBerhsilLJual : EntTwrlJualMnng : EntLelJua



LSD.52.5 Konsumen Melihat Penawaran Lelang Jual

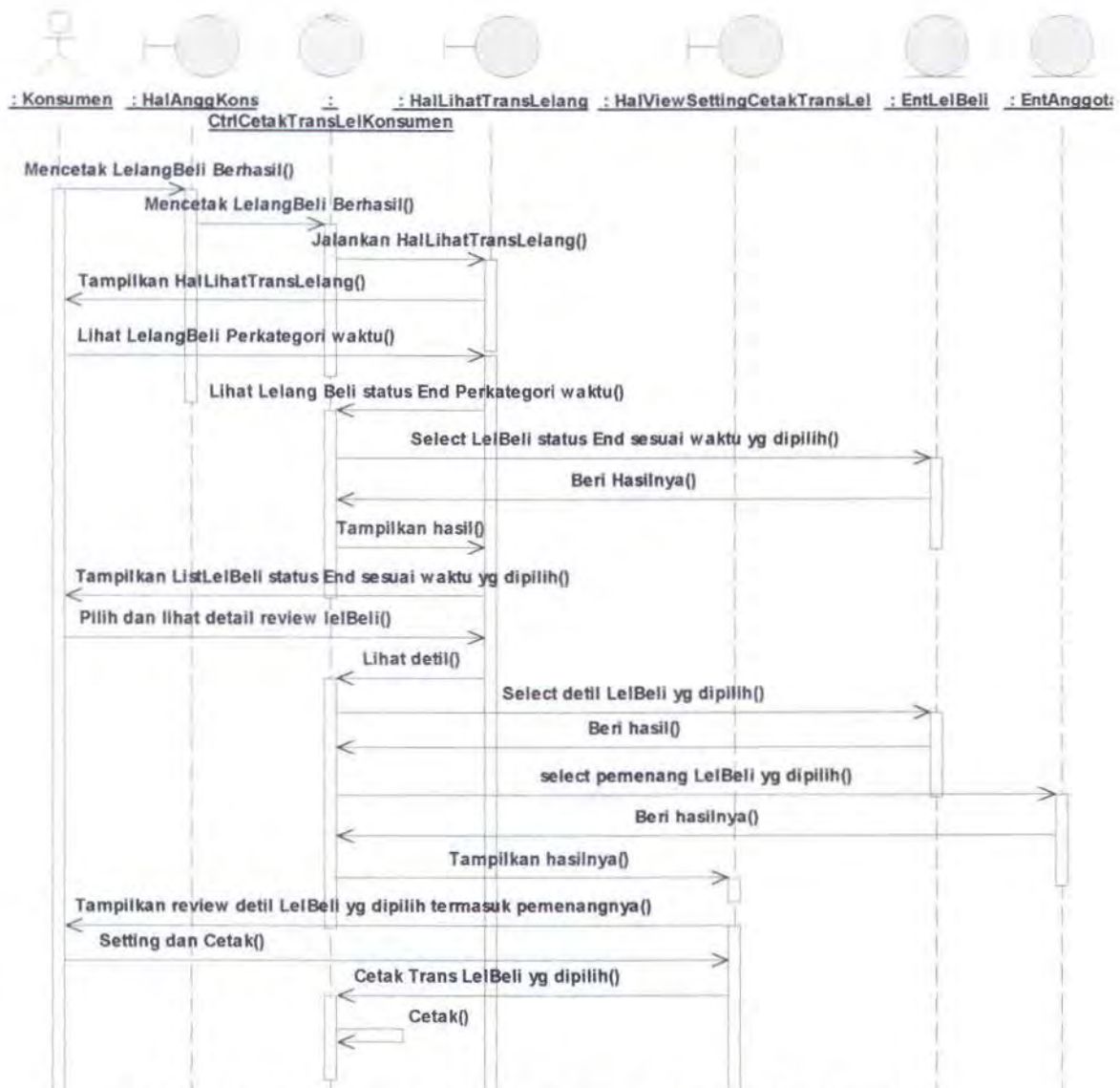


LSD.52.6 Konsumen Melihat Transaksi Lelang Beli

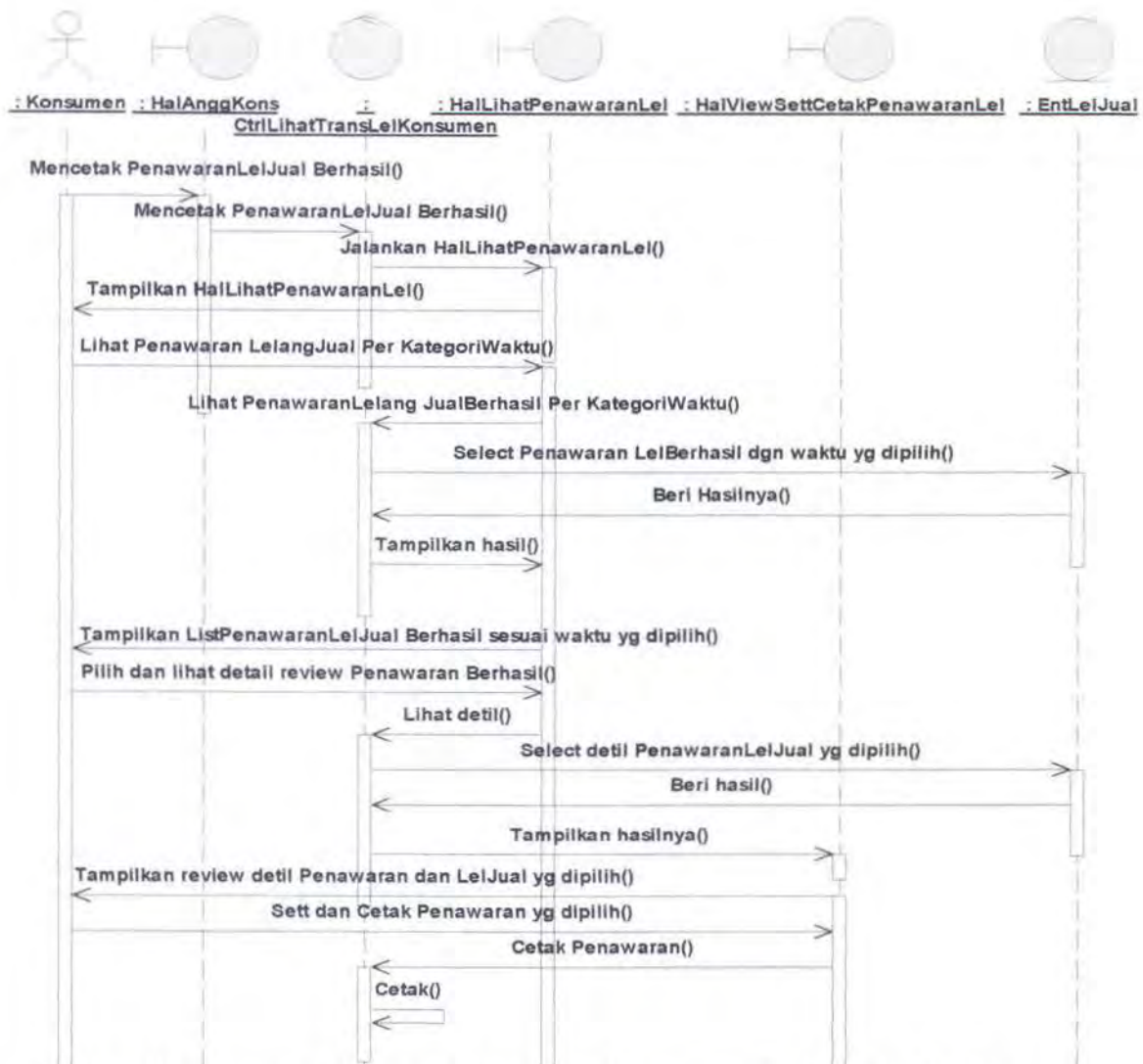


LSD.52.7 Konsumen Mencetak Perjanjian Kontrak Lelang

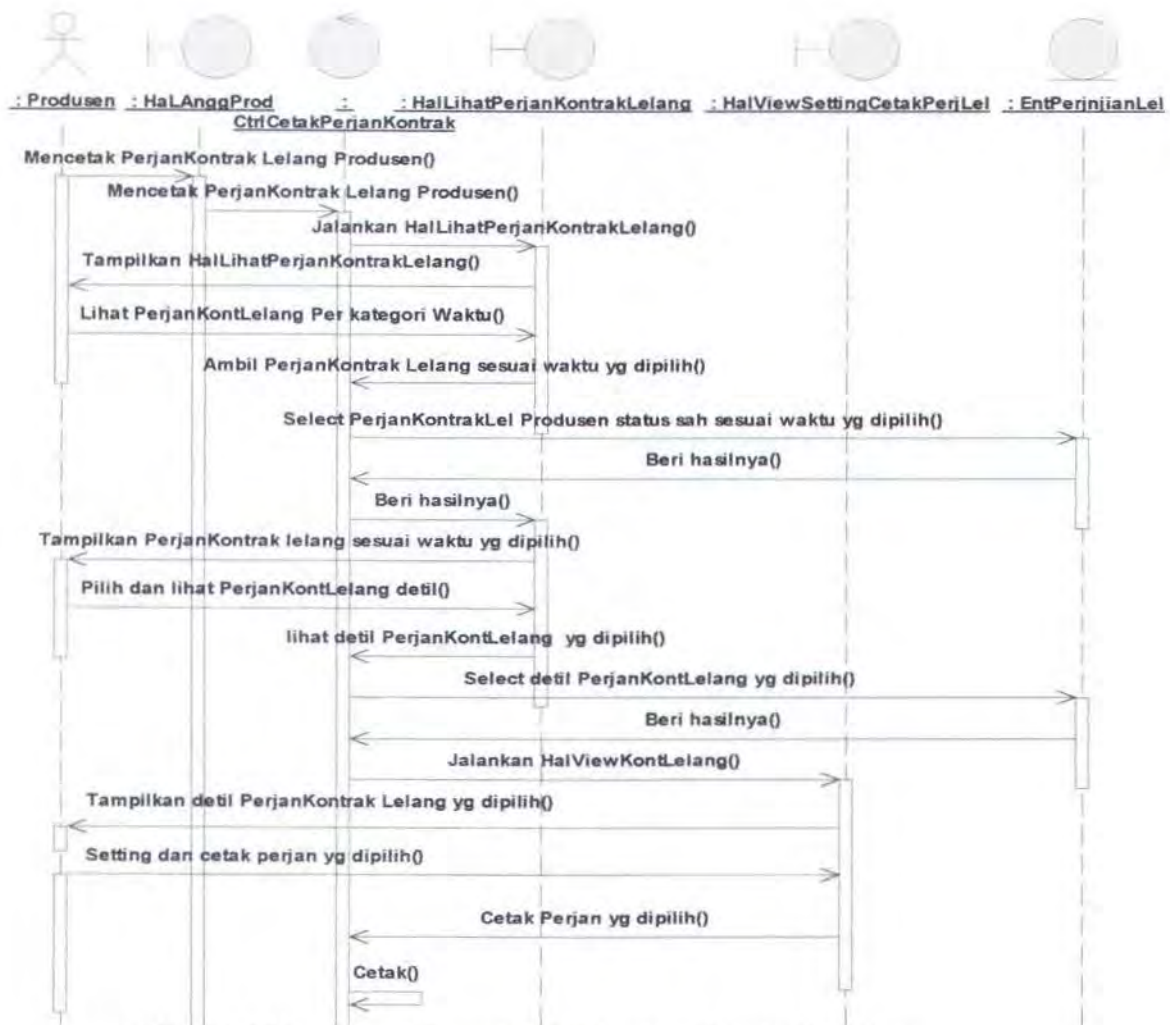




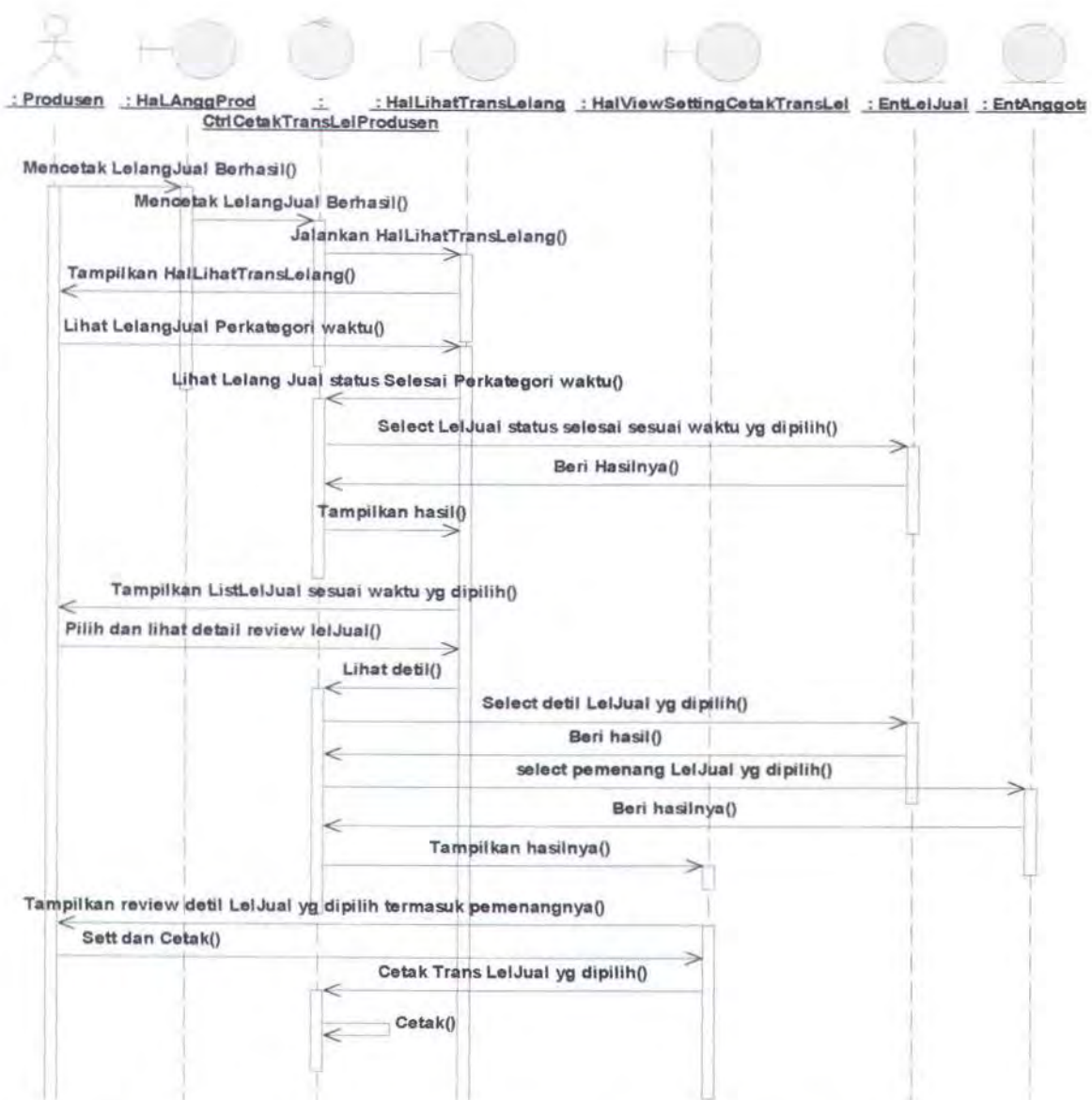
LSD.52.8 Konsumen Mencetak Transaksi Lelang Per Waktu



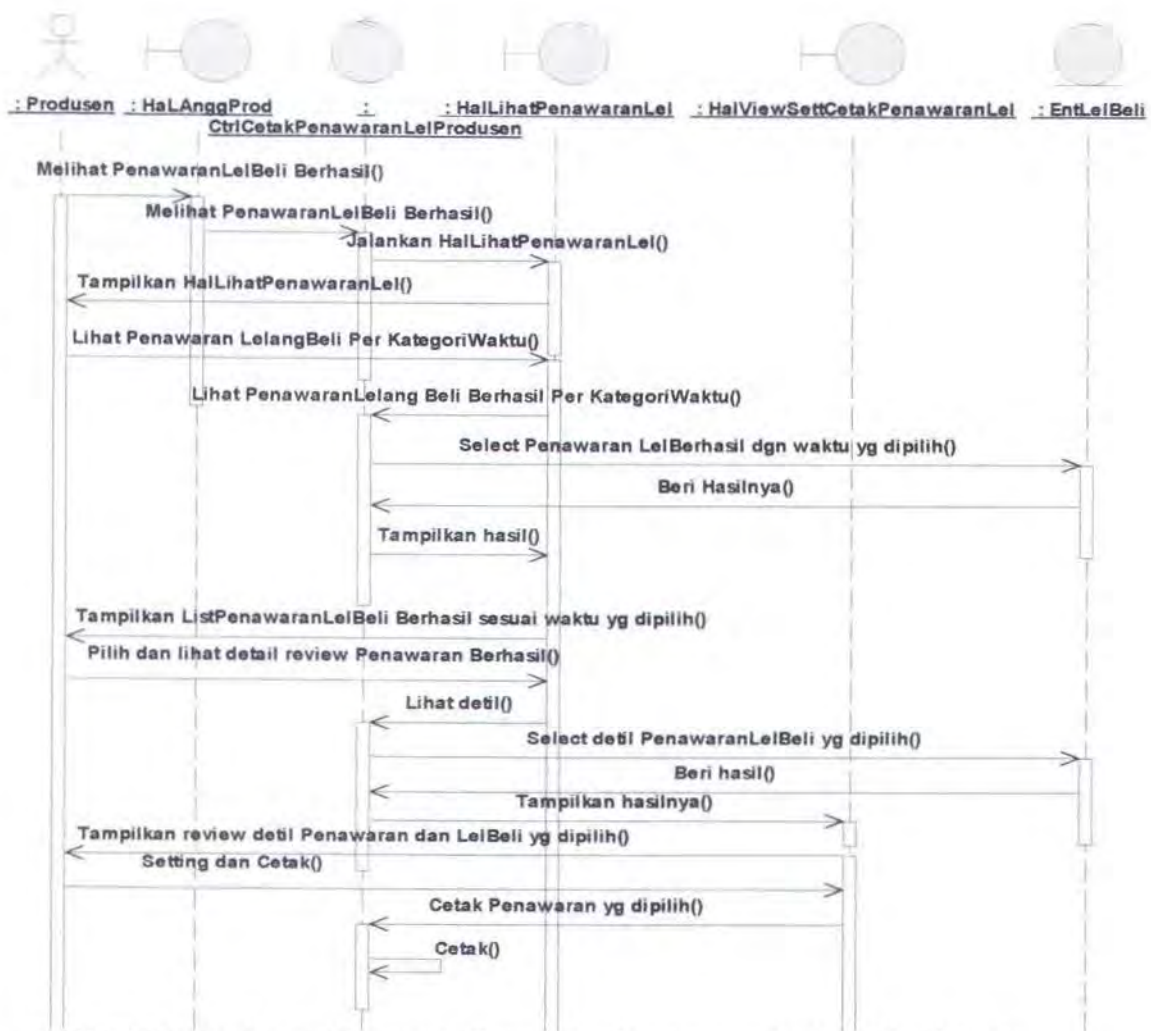
LSD.52.9 Konsumen Mencetak Transaksi Penawaran Lelang Per Waktu



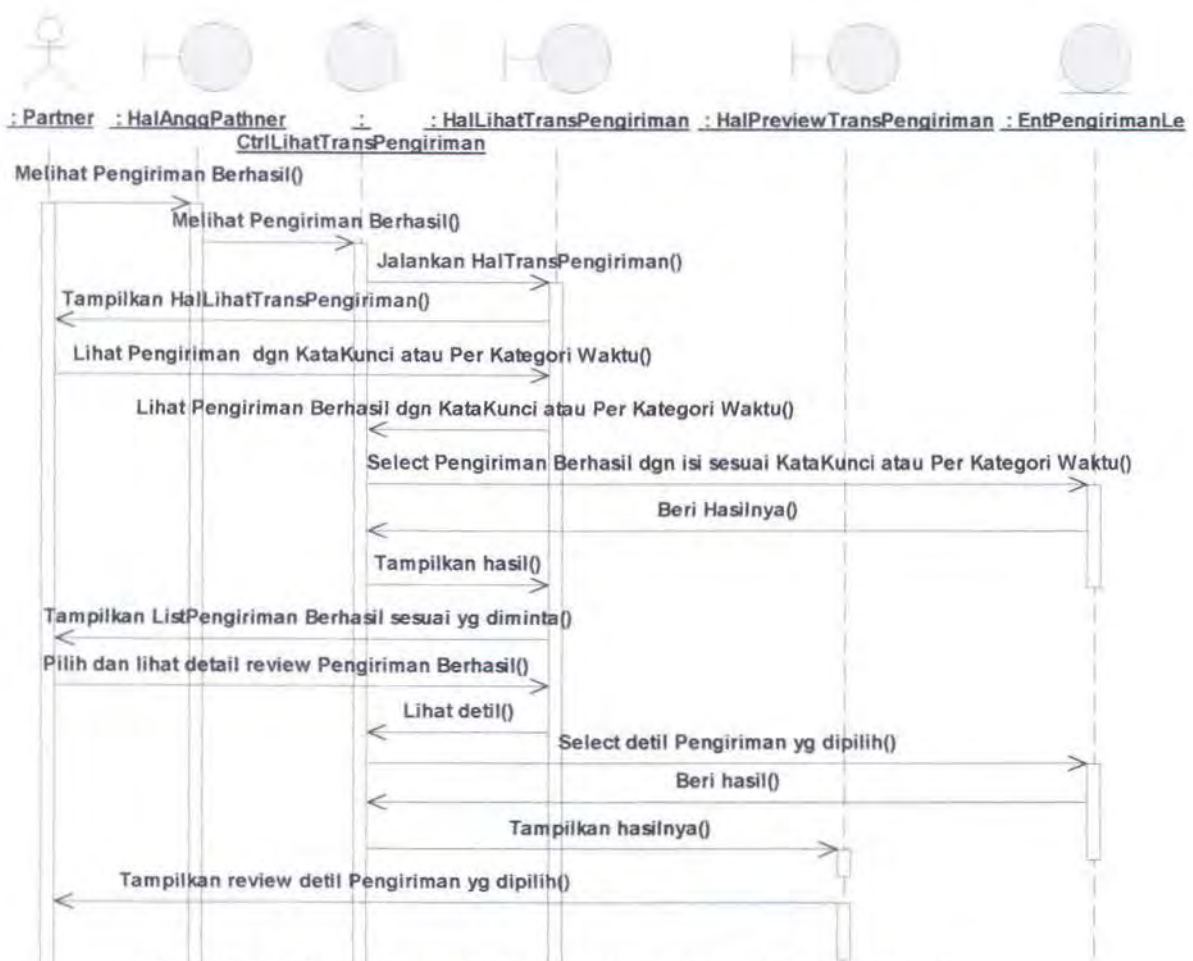
LSD.52.10 Produsen Mencetak Perjanjian Kontrak Lelang



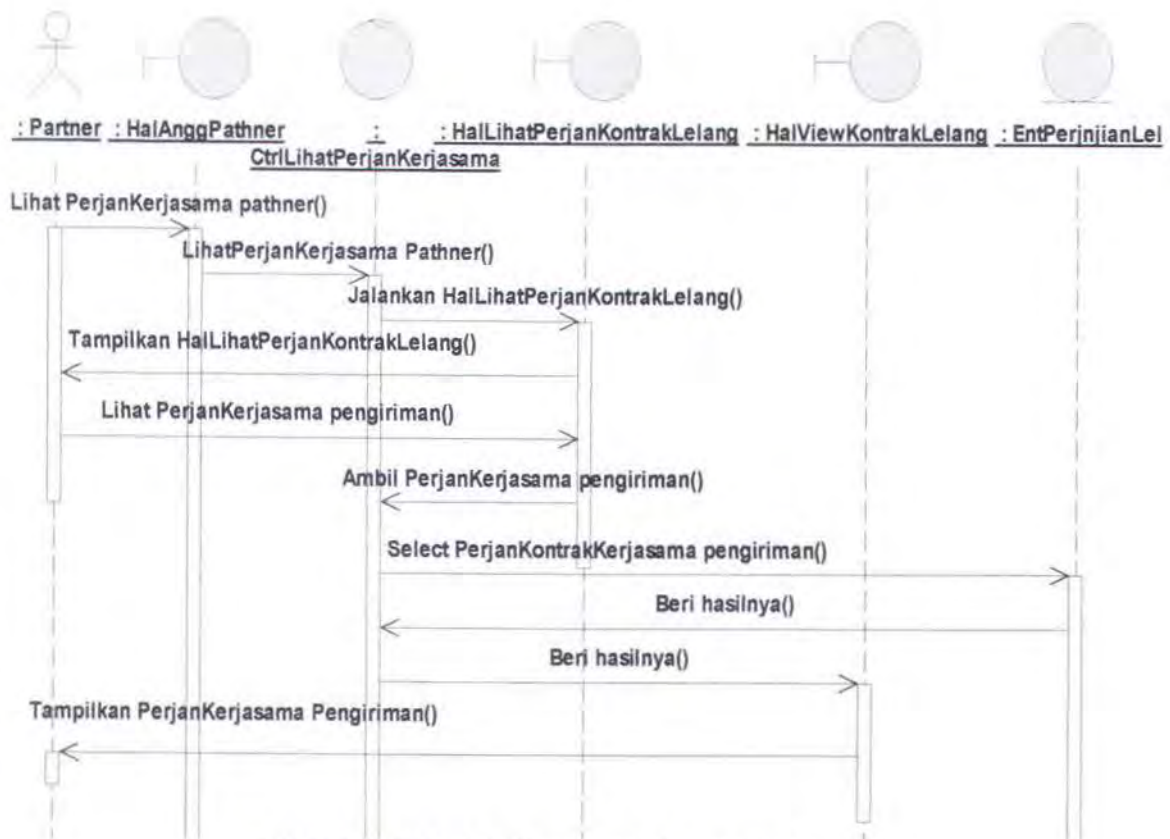
LSD.52.11 Produsen Mencetak Transaksi Lelang Per Waktu



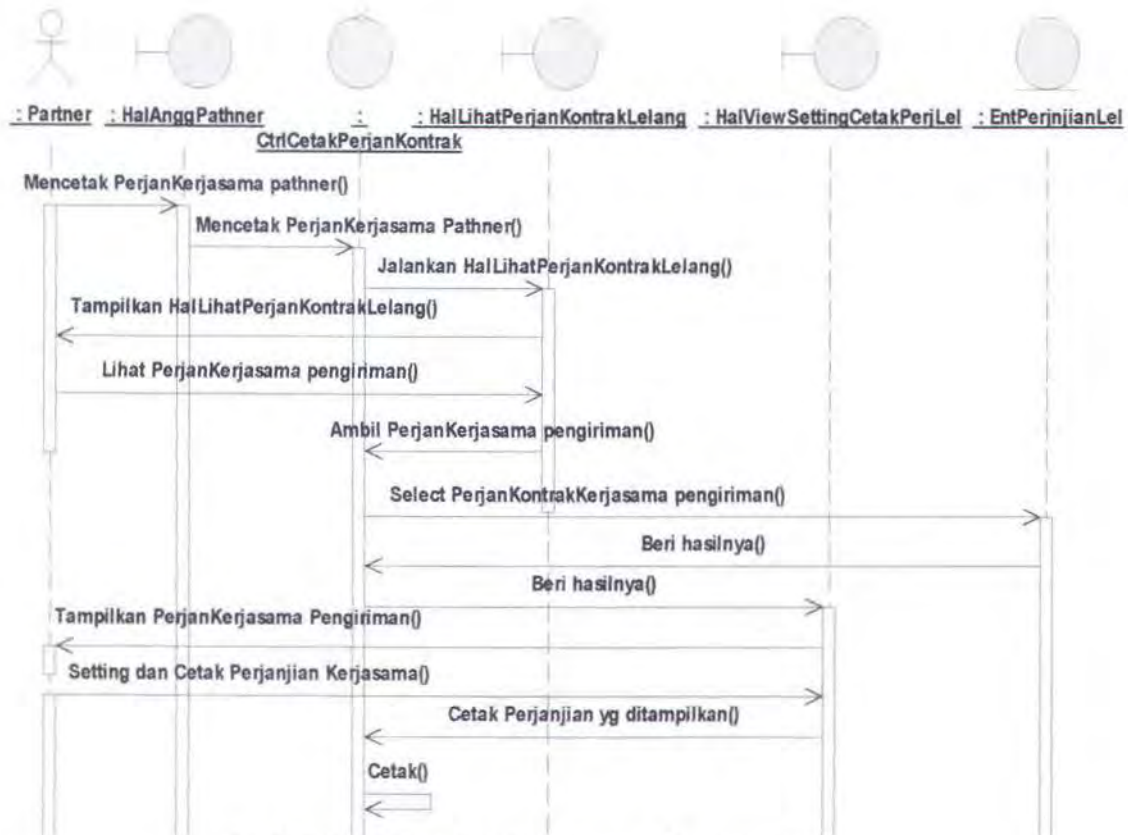
LSD.52.12 Produsen Mencetak Transaksi Penawaran Lelang Per Waktu



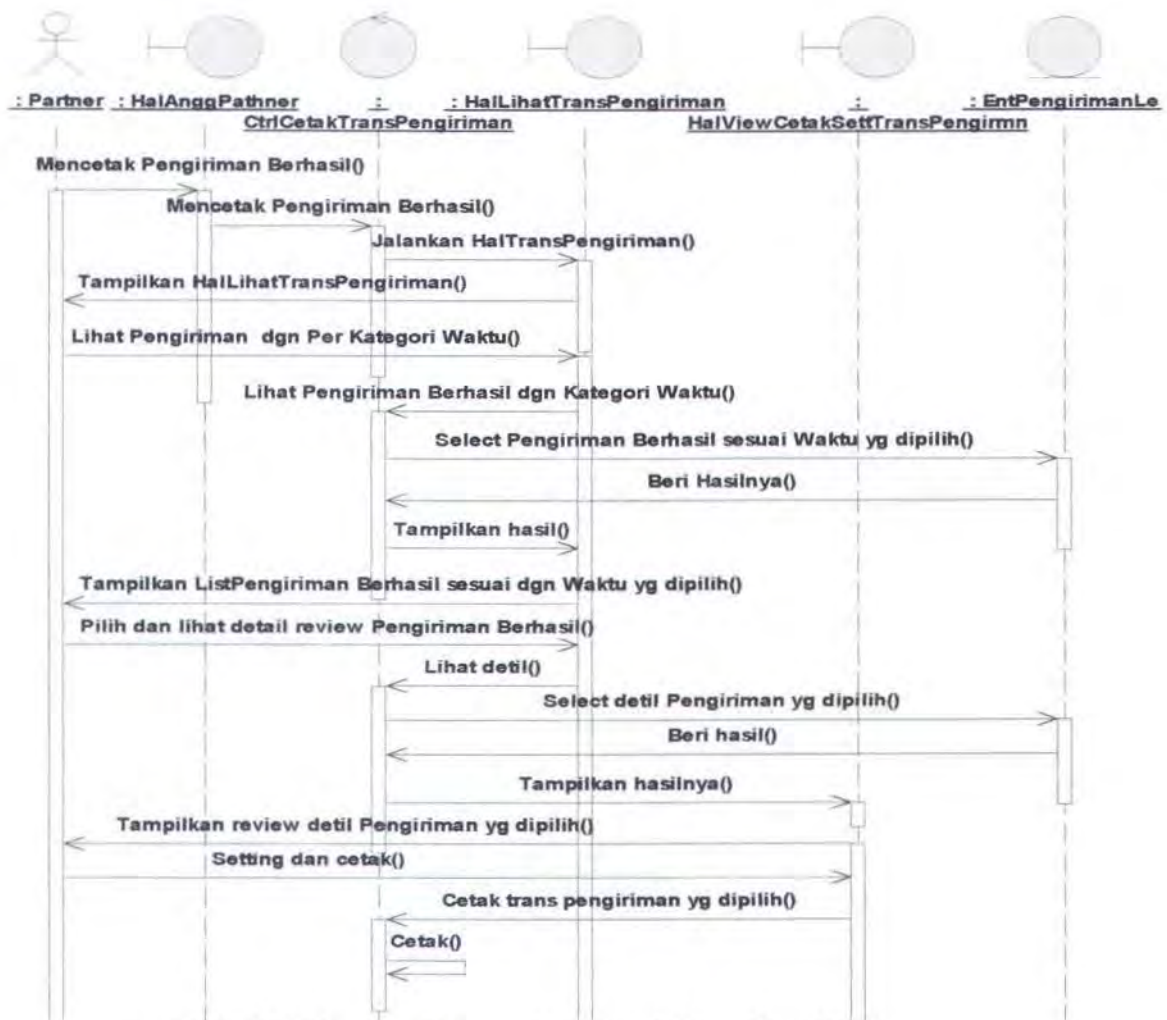
LSD.53.1 Melihat Transaksi Pengiriman dengan Kata Kunci



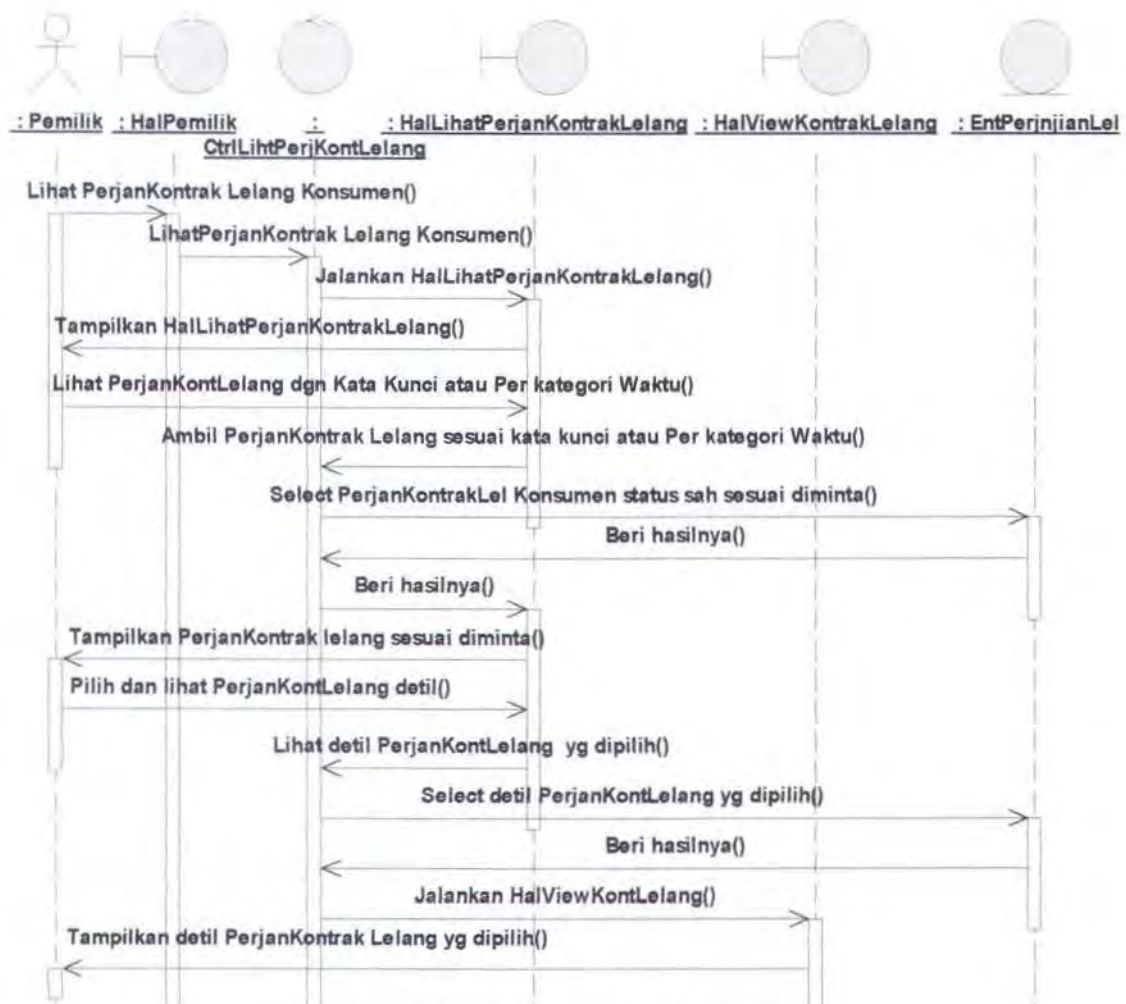
LSD.53.2 Melihat Perjanjian Kerjasama



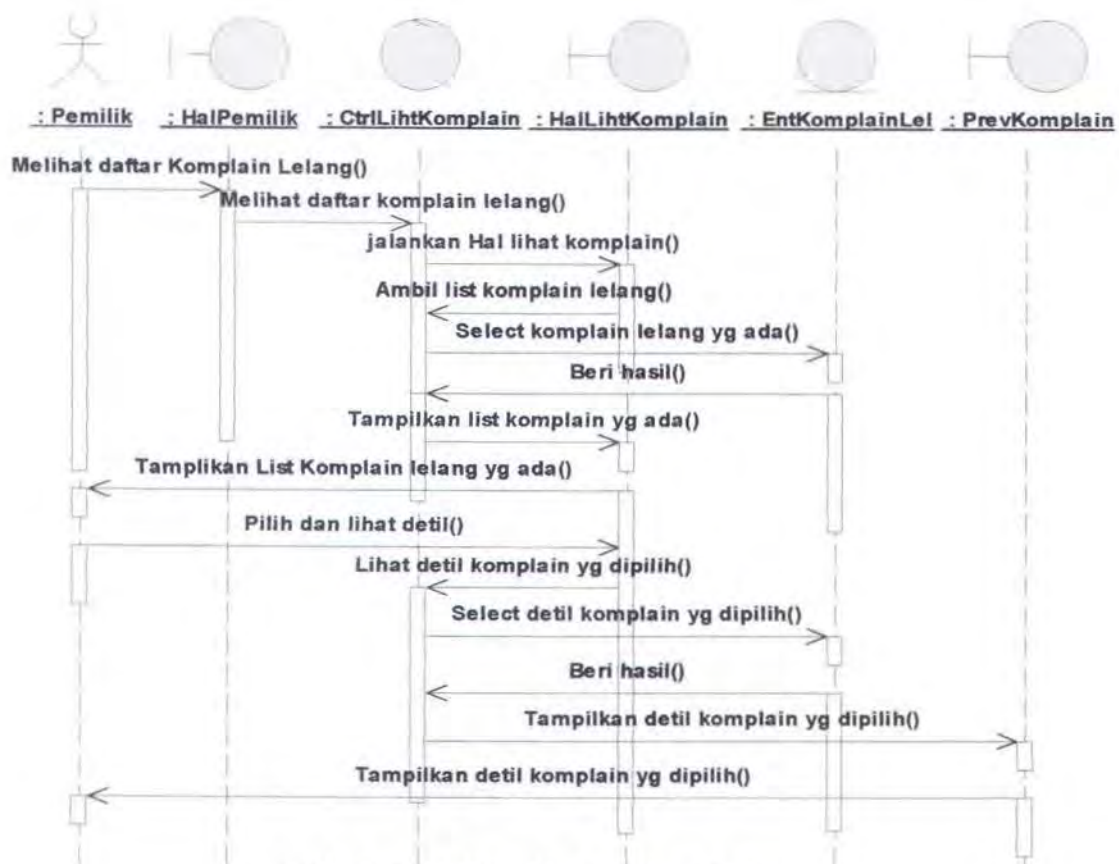
LSD.53.3 Mencetak Perjanjian Kerjasama



LSD.53.4 MencetakTransaksi Pengiriman Per Waktu



LSD.54.1 Melihat Perjanjian Kontrak



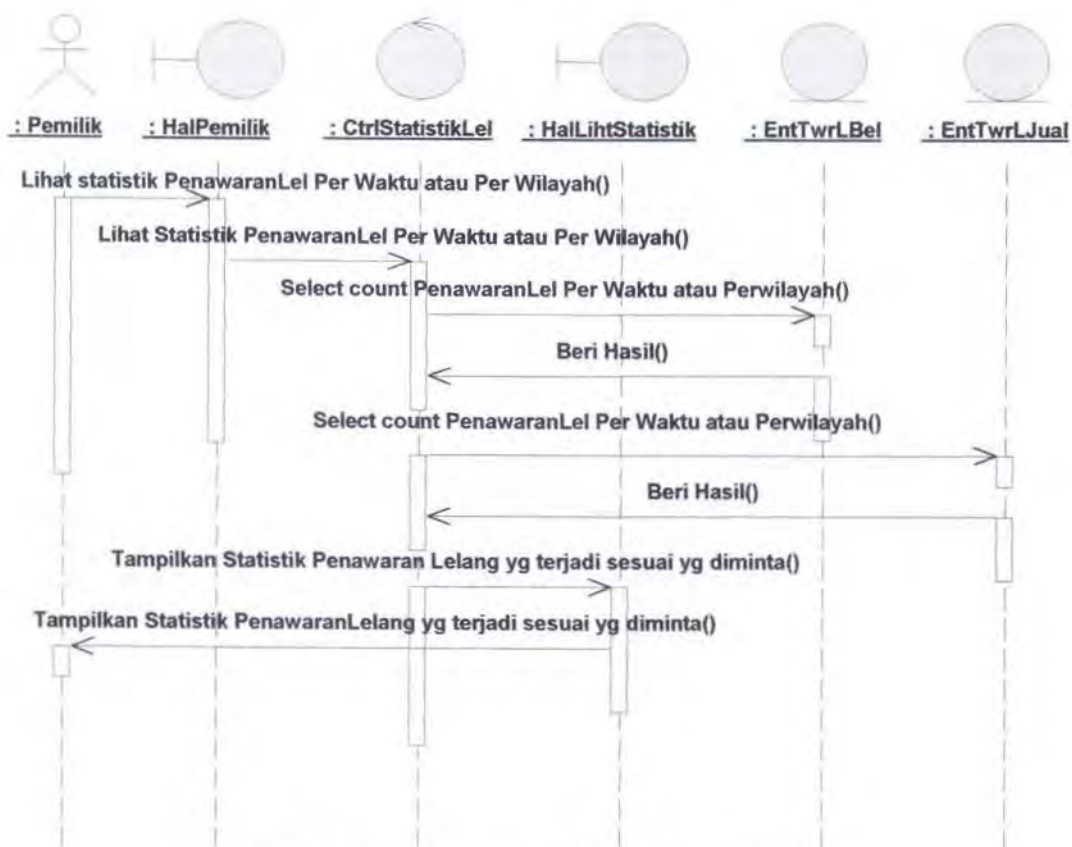
LSD.54.2 Melihat Daftar Komplain



LSD.54.3 Melihat Data Anggota



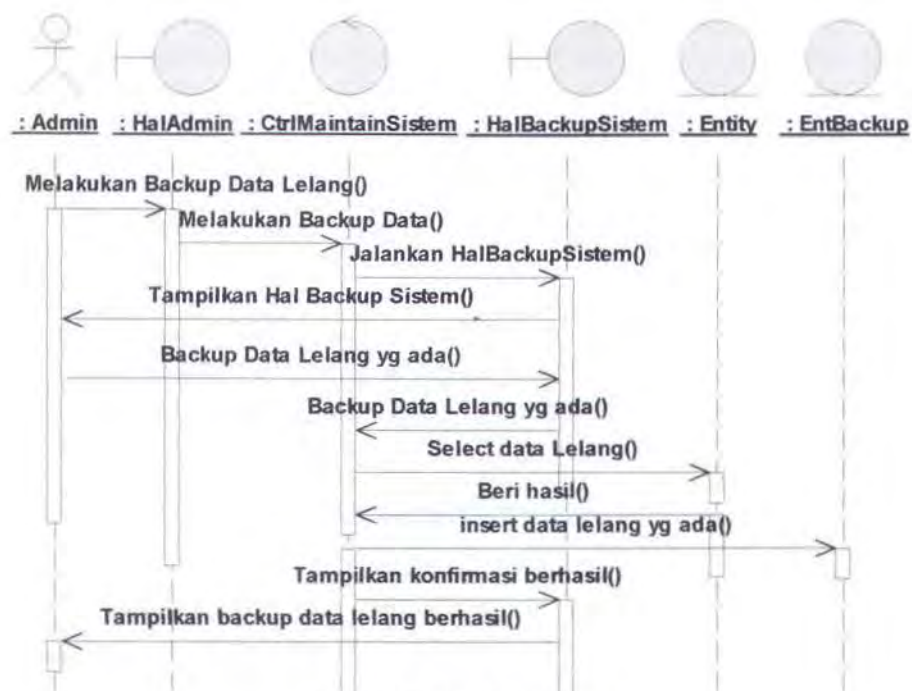
LSD.54.4 Melihat Statistik Pelemparan Lelang



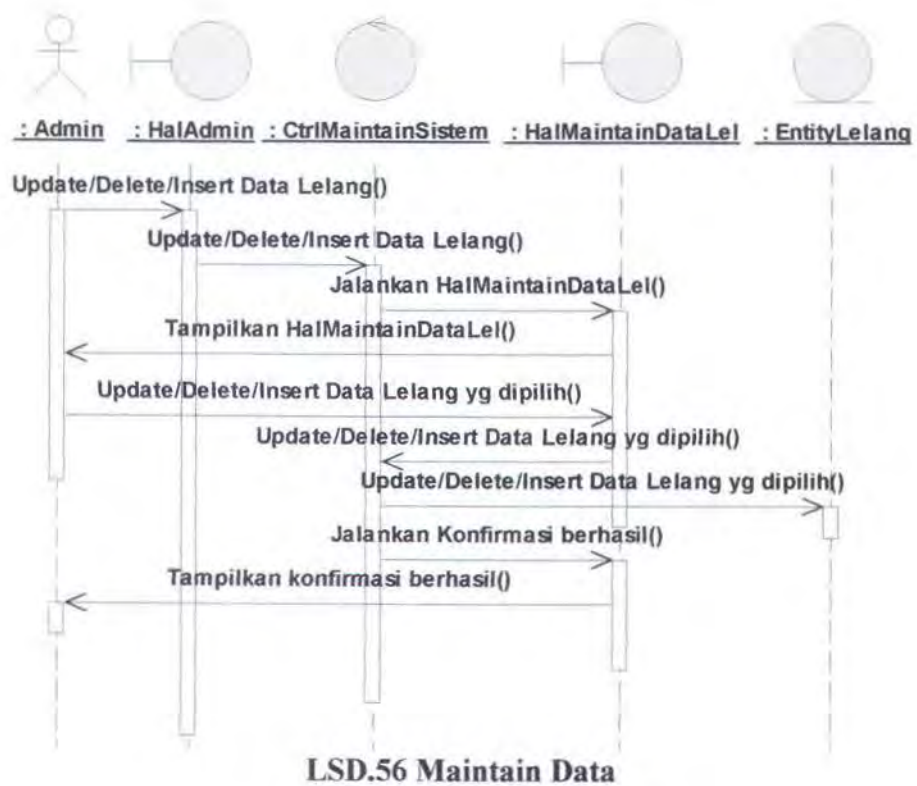
LSD.54.5 Melihat Statistik Penawaran Lelang



LSD.54.6 Melihat Transaksi Lelang



LSD.55 Backup Data



LAMPIRAN D

Peraturan Sistem dan Form Perjanjian

PERATURAN – PERATURAN SISTEM

PS.1 Peraturan Umum :

KEANGGOTAAN

Pasal 1

Jenis Keanggotaan

Jenis keanggotaan pada Sistem ada dua macam yaitu sebagai Konsumen dan sebagai Produsen.

Pasal 2

Yang Boleh Menjadi Anggota

- (1) Untuk keanggotaan sebagai Produsen adalah sebuah perusahaan Pedagang Besar Farmasi atau distributor atau subdistributor dibidang penyedia produk kesehatan.
- (2) Untuk keanggotaan sebagai Konsumen adalah sebuah lembaga instalasi kesehatan, seperti Rumah Sakit, Apotek, Klinik.
- (3) Memiliki surat izin usaha sesuai dengan bidang usaha yang dikeluarkan oleh instansi pemerintah yang berwenang yang masih berlaku.
- (4) Sebagai Produsen perusahaan selama empat tahun terakhir pernah memiliki pengalaman dalam melayani pengadaan produk-produk kesehatan, kecuali bagi perusahaan yang baru berdiri kurang dari tiga tahun.

Pasal 3

Yang Tidak Boleh Menjadi Anggota

- (1) Perusahaan telah masuk dalam kategori daftar hitam rekanan oleh Pemerintah, minimal oleh Pemerintah Propinsi Jawa Timur.
- (2) Perusahaan penyedia produk kesehatan atau instalasi kesehatan tidak dapat menunjukkan bukti sah administrasi keberadaan perusahaan atau instalasi kesehatan.

- (3) Perusahaan penyedia produk kesehatan atau instalasi kesehatan dalam keadaan pailit.

Pasal 4

Syarat Keanggotaan

- (1) Menyetujui dan mematuhi segala peraturan dan perjanjian-perjanjian yang dibuat oleh sistem demi legalitas hukum, keamanan, dan kealancaran jalanya Sistem untuk kepentingan bersama baik pengelola Sistem dan para anggotanya.
- (2) Melakukan pendaftaran keanggotaan dengan mengisi form pendaftaran pada website dan menyerahkan :
 - a. Data dari pendaftar, seperti nama, alamat, posisi dalam susunan organisasi di perusahaan dan hak untuk mewakili perusahaan atau instalasi kesehatan yang didaftarkan.
 - b. Dokumen administrasi, berisi nama (PT/CV/Firma/lainya), status (PT/CV/Firma/lainya) cabang atau pusat, alamat (PT/CV/Firma/lainya), alamat kantor pusat bagi yang statusnya cabang.
 - c. Dokumen bukti ijin usaha yang sesuai, seperti Surat Ijin Usaha (SIUP) atau SIUI atau TDP, beserta keterangan masa berlaku dan instalasi pemberi ijin usaha.
 - d. Dokumen Landasan Hukum Pendirian, dokumen Akte Notaris Perusahaan beserta perubahannya, data kepengurusan perusahaan seperti daftar Komisaris untuk PT atau daftar dewan direksi atau Penanggung Jawab atau Pengurus Perusahaan, dan daftar specimen tanda tangan yang berhak menandatangani dan mewakili perusahaan.
 - e. Dokumen Keuangan, yaitu Susunan Kepemilikan Saham (untuk PT) atau Susunan Persero (untuk CV/Firma), Nomor Pokok Wajib Pajak, Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (PKP), Bukti Setoran Pajak (S.S.P.) tahun terakhir, Laporan bulanan PPH/PPN

tiga Bulan terakhir, bukti perusahaan tidak dalam keadaan pailit seperti Laporan Neraca tahun terakhir diutamakan yang telah diaudit oleh Akuntan Publik.

- f. Surat pernyataan bermaterai Rp. 6.000,-, yang menyatakan bahwa perusahaan tidak sedang terkena daftar hitam.
 - g. Surat Penunjukan Keagenan dari Perusahaan Induk/Prinsipal jika ada.
 - h. Surat Tanda Pendaftaran Keagenan dari DEPPERINDAG jika ada.
- (3) Proses penyerahan dokumen-dokumen yang disebutkan dalam ayat ke 2 untuk pertama kali dilakukan di tempat perusahaan atau instalasi kesehatan berada. Dan diserahkan kepada pihak Sistem yang datang ke tempat perusahaan atau instalasi kesehatan berada. Sedangkan untuk perpanjangannya atau pembaruannya dapat dikirimkan langsung ke alamat kantor Sistem berada.
- (4) Dokumen yang diserahkan berupa hard copy dan soft copy berbentuk e-book dalam format PDF. Proses penyerahan untuk soft copy dapat di upload pada website, sedangkan untuk hard copy dilakukan sesuai dengan ketentuan dalam ayat 3.

Pasal 5

Syarat Pendaftar

Yang dapat melakukan pendaftaran ke Sistem adalah pemilik perusahaan atau wakil dari perusahaan yang ada dalam susunan akte perusahaan atau organisasi perusahaan yang berhak mewakili perusahaan.

Pasal 6

Kewajiban Memperbarui Data

- (1) Setiap anggota wajib melakukan pembaruan dokumen yang telah disebutkan dalam pasal 3 yang telah habis masa berlakunya atau telah mengalami perubahan.

- (2) Untuk dokumen keuangan, khususnya untuk Laporan bulanan PPH/PPN tiga Bulan terakhir dilakukan pembaruan tiap tiga bulan dan untuk Laporan Neraca tahun terakhir dilakukan pembaruan tiap tahun.
- (3) Tatacara melakukan pembaruan dokumen :
 - a. Untuk dokumen hard copy dilakukan dengan cara langsung mengirimkannya ke alamat kantor Sistem berada.
 - b. Untuk dokumen soft copy dibuat dalam format PDF dan di upload kedalam website sistem.

Pasal 7

Kewajiban Anggota

- (1) Mematuhi peraturan yang telah dibuat pada Sistem .
- (2) Mempertanggung jawabkan segala tindakan yang dilakukan pada Sistem dihadapan pihak yang terkait dan hukum.

Pasal 8

Hak Anggota

- (1) Melakukan pelelangan, yaitu :
 - a. Melakukan pelelangan pembelian untuk anggota Konsumen.
 - b. Melakukan pelelangan penjualan untuk anggota Produsen.
- (2) Melakukan penawaran pada pelelangan, yaitu :
 - a. Melakukan penawaran pelelangan pembelian untuk anggota Produsen.
 - b. Melakukan penawaran pelelangan penjualan untuk anggota Konsumen.
- (3) Melakukan komplain apabila ada kesalahan atau permasalahan yang menyebabkan proses pelelangan tidak berjalan lancar.
- (4) Memberikan penjelasan atas kesalahan yang pernah dilakukan terhadap Sistem .
- (5) Melakukan penuntutan kepada pihak yang berkait atas kesalahan yang dibuat oleh pihak tersebut.

Pasal 9

Pemutusan Keanggotaan dan Pemasukan Dalam Daftar Hitam Sistem

- (1) Pemutusan terhadap keanggotaan dapat dilakukan apabila anggota :
 - a. Mengingkari perjanjian yang terjadi dalam transaksi pelelangan yang telah ditutup, tanpa memberikan penjelasan yang logis tentang sebab pengingkaran.
 - b. Melakukan tindakan pelanggaran pencurian terhadap Sistem yang dianggap oleh Sistem berbahaya.
 - c. Telah mendapat peringatan 3 kali dan tidak memberikan penjelasan kepada Sistem dengan tenggang waktu satu minggu dari peringatan terakhir.
 - d. Sengaja melakukan penipuan terhadap Sistem dan anggota lain.
- (2) Pemasukan dalam daftar hitam sistem terhadap keanggotaan dilakukan apabila anggota telah mengalami pemutusan keanggotaan dari sistem dikarenakan oleh kesalahan Anggota atau Anggota telah masuk daftar hitam oleh pemerintah.
- (3) Selama anggota tergolong dalam daftar hitam Sistem , anggota tidak dapat menjadi Anggota ke Sistem.
- (4) Pencabutan daftar hitam Sistem dilakukan setelah berada dalam daftar hitam keanggotaan selama 1 tahun dan tidak termasuk dalam daftar hitam perusahaan.
- (5) Apabila kesalahan anggota dianggap sistem membahayakan dan merugikan, anggota pelaku kesalahan dapat dituntut sesuai hukum.

PELELANGAN

Pasal 10

Tata Cara Pelelangan

Hal-hal yang berkaitan dengan tata cara pelelangan pada Sistem diatur dalam Peraturan Lelang Pembelian dan Peraturan Lelang Penjualan.

Pasal 11

Pembayaran

Hal hal yang menyangkut pembayaran pada sistem diatur dalam Peraturan Pembayaran.

Pasal 12

Pengiriman

Hal hal yang menyangkut pengiriman pada Sistem diatur dalam Peraturan Pengiriman.

PENYELESAIAN PERMASALAHAN

Pasal 13

Claim atau Permintaan Ganti Rugi

- (1) Claim atau permintaan ganti rugi diatur sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati pihak-pihak yang terkait dalam menjalankan proses transaksi pelelangan.
- (2) Perjanjian-perjanjian tersebut adalah peraturan-peraturan sistem, Surat Perjanjian Jual Beli dan Surat Kuasa.

Pasal 14

Penyelesaian Permasalahan

- (1) Penyelesaian permasalahan diutamakan secara musyawarah, dengan mempertemukan perwakilan dari pihak Sistem dan pihak-pihak anggota yang bersangkutan dengan permasalahan yang terjadi.
- (2) Bila tidak dapat diselesaikan secara musyawarah maka dapat ditempuh jalur hukum.

KEKUATAN HUKUM

Pasal 15

Landasan Hukum

- (1) Landasan hukum adalah dasar hukum yang menyokong berdirinya Sistem dan proses-proses transaksi yang terjadi dalam Sistem dari sisi hukum.
- (2) Landasan hukum yang dimaksud adalah :
 - a. Bentuk usaha Sistem sesuai dengan KUHD yang berlaku di Indonesia, dan tidak menentang atau melanggar hukum.
 - b. Adanya peraturan dan perjanjian-perjanjian yang mengatur dari jalanya Sistem dan peraturan tersebut disetujui bersama oleh pihak-pihak yang berhubungan dengan Sistem . Pihak-pihak tersebut adalah pemilik Sistem dan anggota dari Sistem .
 - c. Adanya Surat Kuasa pengiriman, yaitu surat pemberian kuasa untuk melakukan pengiriman produk kesehatan kepada pihak Partner.
 - d. Adanya Surat Legalitas produk kesehatan yang diserahkan oleh Produsen.
 - e. Adanya bukti terjadinya transaksi yang disiapkan oleh Sistem . Yaitu laporan proses transaksi yang telah terjadi.
 - f. Adanya Perjanjian Jual Beli atas transaksi pelelangan yang terjadi.

FORCE MAJEUR / KEADAAN MEMAKSA

Pasal 16

Keadaan Memaksa

- (1) Yang dimaksud dengan keadaan memaksa adalah kejadian-kejadian yang berada diluar kekuasaan dan kemampuan dari Sistem dan anggota yang secara langsung mengganggu jalanya transaksi dari sistem.
- (2) Kejadian-kejadian yang dimaksud pada ayat 1 tersebut antara lain:
 - a. Bencana yang disebabkan oleh alam yang menimpa pihak Sistem ataupun pihak anggota. Seperti banjir, gempa bumi, gunung meletus,dll.

- b. Bencana yang disebabkan oleh bukan alam tetapi berasal bukan dari pihak Sistem ataupun pihak anggota. Seperti blokade, epidemi, peperangan, pemogokan, huru-hara, hacker, kebakaran, dll.
- c. Murni kerusakan yang terjadi tanpa disengaja. Seperti rusaknya server Sistem oleh pihak pengelola server, dll.
- d. Perubahan dari peraturan Pemerintah yang berkaitan dengan pelaksanaan jalanya Sistem . Seperti perubahan Perundang-undangan, Kebijakan Pemerintah, dll.

Pasal 17

Keadaan Memaksa Untuk Sistem

- (1) Apabila keadaan memaksa menyebabkan kerusakan pada website Sistem baik kerusakan server ataupun websitenya sendiri, sehingga website tidak dapat diakses atau mengalami kesalahan-kesalahan pada validitas data. Maka hal yang berlaku pada Sistem adalah :
 - a. Data yang dipakai adalah data back up terakhir yang telah disimpan dalam server yang berada di kantor Sistem .
 - b. Semua transaksi yang sedang dalam proses dan belum selesai dipending.
 - c. Pengumuman atas keadaan memaksa pada Sistem akan diberikan kepada para anggota melalui email dan website Sistem atau media komunikasi lain yang ada.
- (2) Apabila keadaan memaksa menyebabkan kerusakan pada kantor Sistem , sehingga data manual hilang atau rusak dan proses kegiatan Sistem yang melibatkan kantor representative Sistem mengalami gangguan. Maka hal yang berlaku pada Sistem adalah :
 - a. Segala kegiatan yang melibatkan kantor representative Sistem untuk sementara ditiadakan.



- b. Pengumuman atas keadaan memaksa pada Sistem akan diberikan kepada para anggota melalui email dan website Sistem atau media komunikasi lain yang ada.
 - c. Setelah keadaan kembali membaik, pihak anggota berkewajiban mengirimkan kembali dokumen manual yang diharuskan dikirimkan kepada kantor representative Sistem .
- (3) Dan apabila ada kondisi memaksa lain akan maka Sistem akan memberikan pengumuman dan konfirmasi kepada anggota.
- (4) Waktu pengumuman selambat-lambatnya dua minggu atau empat belas hari dari kejadian yang menyebabkan keadaan memaksa.
- (5) Setelah Sistem berjalan kembali Sistem akan memberikan pengumuman lebih lanjut dan konfirmasi apa yang harus dilakukan oleh anggota melalui email dan website.

Pasal 18

Keadaan Memaksa Untuk Anggota

- (1) Apabila terjadi keadaan memaksa yang menimpa anggota, maka anggota berkewajiban memberitahukan hal tersebut kepada Sistem disertai dengan bukti-bukti sah.
- (2) Waktu pemberitahuan selambat-lambatnya satu minggu atau tujuh hari dari kejadian yang menyebabkan keadaan memaksa.
- (3) Sistem melakukan evaluasi dan mempunyai hak untuk menerima atau menolak pemberitahuan keadaan memaksa yang menimpa anggota.
- (4) Sistem akan memberikan konfirmasi penerimaan atau penolakan atas pemberitahuan yang diberikan oleh anggota. Konfirmasi selambat-lambatnya diberikan satu minggu atau tujuh hari sejak pemberitahuan diterima Sistem .
- (5) Apabila pengumuman keadaan memaksa anggota diterima oleh Sistem , maka Sistem akan memberikan pengumuman lebih lanjut tentang hal-hal yang harus dilakukan oleh anggota tersebut.

SISTEM VOUCHER

Pasal 19

Hal hal yang menyangkut tentang sistem voucher yang berlaku pada Sistem diatur dalam Peraturan Sistem Voucher.

HAL HAL LAIN

Pasal 20

Hal – Hal Lain

Hal – hal lain yang belum diatur dalam peraturan umum akan diatur dalam perjanjian lain yang disetujui oleh pihak-pihak yang bersangkutan. Seperti dalam Surat Kuasa dan yang lain.

PS.2 Peraturan Sistem Voucher :

Pasal 1

Kepentingan Voucher

Voucher dibutuhkan sebagai sarat utama pelemparan dan penawaran pelelangan yang ada di Sistem.

Pasal 2

Fungsi Voucher

Fungsi yang dimiliki oleh voucher adalah :

- (1) Sebagai batas penawaran dan pelemparan pelelangan.
- (2) Sebagai alat pembayaran atas biaya pelelangan yang dikenakan oleh Sistem, yaitu biaya penutupan lelang.

Pasal 3

Kondisi Keanggotaan

Apabila seorang anggota Sistem tidak memiliki voucher atau nilai voucher kurang dari batas minimal, maka anggota tidak dapat melakukan pelemparan dan penawaran pelelangan yang ada di Sistem.

Pasal 4

Batasan Pelelangan Sesuai Voucher

Batasan untuk melakukan pelemparan dan penawaran terhadap pelelangan diukur dari harga pembukaan lelang dibandingkan dengan besar voucher minimal yang harus dimiliki. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel berikut:

Harga Pembukaan	Besar Voucher Minimal
Rp.1 - Rp.1.000.000	6% dari harga pembukaan
Rp.1.000.001 - Rp.10.000.000	7% dari harga pembukaan
Rp.10.000.001 - Rp.50.000.000	8% dari harga pembukaan
Rp.50.000.001 - Rp.100.000.000	9% dari harga pembukaan
Lebih dari Rp.100.000.000	10% dari harga pembukaan

Pasal 5

Pembelian Voucher

- (1) Besar voucher adalah sama besarnya dengan nilai pembayaran yang dilakukan.
- (2) Pembelian dilakukan dengan cara membayar kepada rekening Sistem sebesar harga voucher yang diinginkan.

PS.3 Peraturan Lelang Pembelian :

Pasal 1

Yang Mengajukan Lelang Pembelian

Yang dapat melakukan pelemparan lelang pembelian adalah anggota sistem dengan status keanggotaan sebagai konsumen.

Pasal 2

Yang Melakukan Penawaran Lelang Pembelian

Yang dapat melakukan penawaran lelang pembelian adalah anggota sistem dengan status keanggotaan sebagai produsen.

Pasal 3

Penentuan Pemenang Lelang Pembelian

- (1) Pemenang ditentukan pada saat batas waktu lelang telah dinyatakan selesai atau lelang telah dinyatakan ditutup.
- (2) Pemenang diberikan kepada Produsen dengan dengan penawaran terendah.
- (3) Dipilih satu pemenang untuk Lelang Pembelian.
- (4) Bila pemenangan tidak mampu atau gagal memenuhi tugasnya maka akan dipilih pemenang baru dari penawar terendah berikutnya, tetapi atas persetujuan pelempar lelang.

Pasal 4

Tatacara Mengajukan Lelang Pembelian

- (1) Memasukan data deskripsi permintaan sejelas-jelasnya dan selengkap-lengkapnya.
- (2) Masukan harga awal atau harga dasar dan batas waktu penutupan lelang.
- (3) Mengahapus ataupun mengedit Lelang Pembelian dapat dilakukan apabila, Lelang Pembelian dalam status Lelang Bebas Edit yaitu belum ada penawaran yang masuk.

Pasal 5

Tatacara Penawaran Lelang Pembelian

- (1) Memasukan penawaran dengan harga dibawah harga dasar atau dibawah harga penawaran terendah.
- (2) Sistem penawaran dilakukan dengan sistem penurunan nilai tawaran.

Pasal 6

Tata Cara Pembayaran

Tata cara pembayaran diatur dalam Peraturan Pembayaran Lelang.

Pasal 7

Tata Cara Pengiriman

Tata cara pengiriman diatur dalam Peraturan Pengiriman Lelang.

PS.4 Peraturan Lelang Penjualan

Pasal 1

Yang Mengajukan Lelang Penjualan

Yang dapat melakukan pelemparan lelang penjualan adalah anggota sistem dengan status keanggotaan sebagai Produsen.

Pasal 2

Yang Melakukan Penawaran Lelang Penjualan

Yang dapat melakukan penawaran lelang penjualan adalah anggota sistem dengan status keanggotaan sebagai Konsumen.

Pasal 3

Penentuan Pemenang Lelang Penjualan

- (1) Pemenang ditentukan pada saat batas waktu lelang telah dinyatakan selesai atau lelang telah dinyatakan ditutup.
- (2) Pemenang diberikan kepada Konsumen dengan dengan penawaran tertinggi.
- (3) Dipilih satu pemenang untuk Lelang Penjualan.
- (4) Bila pemenangan tidak mampu atau gagal memenuhi tugasnya maka akan dipilih pemenang baru dari penawar tertinggi berikutnya, tetapi atas persetujuan pelempar lelang.

Pasal 4

Tatacara Mengajukan Lelang Penjualan

- (1) Memasukan data deskripsi permintaan sejelas-jelasnya dan selengkap-lengkapny.
- (2) Masukan harga awal atau harga dasar dan batas waktu penutupan lelang.

- (3) Menghapus ataupun mengedit Lelang Pembelian dapat dilakukan apabila, Lelang Pembelian dalam status Lelang Bebas Edit yaitu belum ada penawaran yang masuk.

Pasal 5

Tatacara Penawaran Lelang Penjualan

- (1) Memasukan penawaran dengan harga diatas harga dasar atau diatas harga penawaran tertinggi.
- (2) Sistem penawaran dilakukan dengan sistem penaikan nilai tawaran.

Pasal 6

Tata Cara Pembayaran

Tata cara pembayaran diatur dalam Peraturan Pembayaran Lelang.

Pasal 7

Tata Cara Pengiriman

Tata cara pengiriman diatur dalam Peraturan Pengiriman Lelang.

PS.5 Peraturan Pengiriman :

Pasal 1

Waktu Pengiriman

- (1) Pengiriman dilaksanakan selambat-lambatnya satu hari setelah persetujuan perjanjian jual beli disahkan oleh Sistem pada hari kerja bukan pada hari libur baik libur kerja maupun libur nasional.
- (2) Waktu penerimaan barang oleh Konsumen tergantung dari tempat pengambilan barang dan tujuan pengiriman barang, selambat-lambatnya dua hari setelah penerimaan barang dari Produsen pada hari kerja bukan pada hari libur baik libur kerja maupun libur nasional.

Pasal 2

Pelaku Pengiriman

- (1) Pengiriman dilakukan oleh Sistem dengan bantuan Partner.

- (2) Yang dimaksud Partner adalah perusahaan jasa pengiriman yang bekerja sama dengan Sistem. Dan telah diberi Kuasa oleh pihak Produsen untuk melakukan pengiriman sesuai dengan Surat Kuasa yang diberikan oleh pihak Produsen kepada Partner.

Pasal 3

Tata Cara Pengiriman

- (1) Pengiriman barang yaitu proses pengambilan pengambilan produk kesehatan dari pihak Produsen dan mengirimkannya kepada pihak Konsumen.
- (2) Produsen menyerahkan produk kesehatan, dokumen legalitas produk kesehatan, dan Surat Kuasa pengiriman kepada Partner.
- (3) Partner menyerahkan bukti penerimaan barang kepada Produsen sebagai tanda bukti barang telah diambil dari Produsen oleh Partner.
- (4) Partner menyerahkan produk kesehatan dan dokumen legalitas produk kesehatan kepada Konsumen.
- (5) Konsumen memberikan bukti penerimaan produk kesehatan kepada Partner sebagai bukti barang telah diterima dari Partner oleh Konsumen.

Pasal 4

Tanggung Jawab Pengiriman dan Biaya Pengiriman

- (1) Tanggung Jawab Pengiriman adalah sebagai berikut :
 - a. Produsen bertanggung jawab untuk memberikan barang yang telah disetujui dalam pelelangan. Produsen bebas dari tanggung jawab setelah memberikan bukti penerimaan barang dari Partner pada Sistem.
 - b. Sistem bertanggung jawab atas pengambilan dan pengiriman barang yang dibawanya dari produsen sampai ke Konsumen. Sistem bebas dari tanggung jawab setelah partner memberikan bukti penerimaan barang dari konsumen pada Sistem. Tanggung

jawab tersebut dalam kerjasama diberikan kepada Partner oleh Sistem.

- (2) Biaya pengiriman dibayar oleh Konsumen.

PS.6 Peraturan Pembayaran :

Pasal 1

Jenis Pembayaran

- (1) Pembayaran biaya pembelian produk, yaitu biaya dari harga pembelian produk kesehatan yang diperjual belikan.
- (2) Pembayaran biaya pelayanan pelelangan, yaitu biaya yang dikenakan atas pelelangan. Ada dua macam;
 - a. Biaya pelayanan pelelangan Konsumen, yaitu biaya yang dikenakan kepada Konsumen atas pelelangan yang dilakukan.
 - b. Biaya pelayanan pelelangan Produsen, yaitu biaya yang dikenakan kepada Produsen atas pelelangan yang dilakukan.
- (3) Pembayaran biaya pajak transaksi yaitu biaya atas pajak yang terjadi pada transaksi jual beli yang terjadi pada Sistem.
- (4) Pembayaran biaya pengiriman yaitu biaya atas pengiriman produk kesehatan yang dilakukan oleh pihak Partner.

Pasal 2

Waktu Pembayaran

- (5) Untuk pembayaran biaya pembelian produk kesehatan, waktu pembayaran sesuai dengan kesepakatan antar anggota yang saling terkait dengan transaksi jual beli yang terjadi.
- (6) Untuk pembayaran biaya pelayanan pelelangan oleh Sistem, waktu pembayaran adalah pada saat pelelangan dinyatakan berhasil.
- (7) Untuk pembayaran biaya pengiriman yang dilakukan oleh Sistem, waktu pembayaran adalah pada saat pelelangan dinyatakan berhasil.

- (8) Untuk pembayaran biaya pajak yang dilakukan oleh Produsen, waktu pembayaran sesuai peraturan pemerintah yang berlaku.

Pasal 2

Tata Cara Pembayaran

- (1) Untuk pembayaran biaya pembelian produk kesehatan adalah sebagai berikut;
- a. Pembayaran pembelian produk kesehatan dapat dibayarkan dengan cara tunai maupun angsuran sesuai dengan kesepakatan antar anggota yang terkait dengan transaksi jual beli yang terjadi.
 - b. Pembayaran dilakukan dengan cara mengirimkan uang atau transfer uang kepada rekening Produsen yang terkait.
- (2) Untuk pembayaran biaya pelayanan pelelangan oleh Sistem adalah dengan cara pemotongan voucher yang dimiliki oleh anggota terkait.
- (3) Untuk pembayaran biaya pengiriman yang dilakukan oleh Sistem adalah dengan cara melakukan transfer uang kepada rekening Sistem.
- (4) Untuk pembayaran biaya pajak dilakukan sesuai peraturan yang berlaku.
- (5) Sistem tidak ikut campur dalam permasalahan pembayaran pembelian produk kesehatan yang terjadi.

Pasal 3

Tanggung Jawab Pembayaran

- (1) Konsumen bertanggung jawab kepada Produsen atas pembayaran produk kesehatan yang berhasil dibeli.
- (2) Produsen bertanggung jawab kepada Sistem atas biaya pelayanan pelelangan bagi Produsen yang terjadi.
- (3) Produsen bertanggung jawab atas pembayaran pajak dari transaksi yang terjadi.
- (4) Konsumen bertanggung jawab kepada Sistem atas pembayaran biaya pengiriman dan biaya pelayanan pelelangan bagi Konsumen yang terjadi.

Pasal 4

Besar Pembayaran

- (1) Untuk pembayaran biaya pembelian produk kesehatan adalah sebesar harga penutupan pelelangan.
- (2) Untuk pembayaran biaya pelayanan pelelangan adalah sesuai daftar biaya yang diperlihatkan tabel berikut;

Harga Penutupan	Biaya Yang Dikenakan
Barang tak terjual atau tak ada pemenang	Tidak ada biaya
Rp.1 - Rp.1.000.000	2% dari harga penutupan
Rp.1.000.001 - Rp.10.000.000	3% dari harga penutupan
Rp.10.000.001 - Rp.50.000.000	4% dari harga penutupan
Rp.50.000.001 - Rp.100.000.000	5% dari harga penutupan
Lebih dari Rp.100.000.000	6% dari harga penutupan

- (3) Untuk pembayaran biaya pajak adalah sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- (4) Untuk Pembayaran biaya pengiriman adalah sesuai dengan biaya pengiriman yang dilakukan pihak Partner. Dihitung berdasarkan waktu pengiriman, jarak pengiriman dan berat barang yang dikirim.

FORM – FORM PERJANJIAN**FS.1 Form Surat Kuasa****SURAT KUASA**

Yang bertandatangan dibawah ini :

Kami(Produsen) dgn No.Anggota (.....),
berkedudukan di (...alamat), selanjutnya disebut PEMBERI KUASA.

Dengan ini memberi kuasa kepada :

Nama : (.....) (Nama pemilik Sistem)
Jabatan : Pemilik Sistem.

Selanjutnya disebut PENERIMA KUASA

Khusus

Untuk dan atas nama serta mewakili pemberi kuasa untuk melakukan **pengiriman**
produk kesehatan (.....).

Demikian Surat Kuasa ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya dan penuh rasa tanggung jawab.

Tempat, 200..

Penerima Kuasa,

Pemberi Kuasa

Tanda tangan

Tanda tangan

Nama

Nama

FS.2 Surat Perjanjian Jual Beli**Perjanjian Jual Beli Produk Kesehatan**

Pada hari ini, (.....) tanggal (.....) bulan (.....) tahun (.....) di tempat, yang bertanda tangan di bawah ini kami:

1. Nama Produsen (.....), dengan No.Anggota (.....), selanjutnya disebut sebagai PIHAK PERTAMA atau "PENJUAL",
2. Nama Konsumen (.....), dengan No.Anggota (.....), selanjutnya disebut sebagai PIHAK KEDUA atau "PEMBELI".

Selanjutnya kedua belah pihak saling setuju atau sepakat untuk melakukan jual beli ini dalam suatu perjanjian dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

Pasal 1**BARANG**

(Produk Kesehatan yang di lelangkan pada Sistem)

1. (.....)
2. Yang berjumlah (.....)

Pasal 2

HARGA

1. Harga yang disetujui adalah harga yang ditentukan berdasarkan transaksi yang terjadi jual beli yang terjadi di Sistem, yaitu harga penutupan lelang.
2. Yaitu sebesar (.....).

Pasal 3

CARA PEMBAYARAN

Dibayarkan dengan cara sesuai peraturan pembayaran yang berlaku pada Sistem, yaitu sesuai dengan kesepakatan antara PEMBELI DAN PENJUAL.

Pasal 4

PENYERAHAN BARANG

Proses pengambilan dan pengiriman barang diserahkan pada Sistem oleh pihak Partner.

Pasal 6

PEMBEBANAN PAJAK

Sesuai dengan peraturan pembayaran pada Sistem, beban pajak dibebankan pada pihak PENJUAL.

Pasal 7

RESIKO/FORCE MAJEUR

Telah diatur dalam peraturan Umum Sistem.

Pasal 8

PENYELESAIAN SENGKETA

Penyelesaian Sengketa diselesaikan dengan cara kekeluargaan, bila tidak ditemui kata sepakat dapat dilakukan proses hukum yang berlaku.

Demikianlah perjanjian ini dibuat dalam dua rangkap bermaterai cukup, satu rangkap untuk Pihak Pertama dan satu rangkap lagi untuk Pihak Kedua yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama serta ditandatangani oleh kedua belah pihak dengan disaksikan oleh dua orang saksi.

Surabaya, 22 Juni

2005

PARA PIHAK :

Pihak Kedua,

Pihak Pertama,

Sebagai saksi adalah sistem.

FS.3 Surat Pernyataan Tidak Terkena Daftar Hitam

SURAT PERNYATAAN TIDAK TERKENA DAFTAR HITAM

Surat Pernyataan Tidak Sedang Terkena Daftar Hitam

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Jabatan :

Bertindak untuk dan atas nama :

Alamat :

Telepon/Fak :

Email :

Dengan ini kami menyatakan bahwa perusahaan kami tidak sedang terkena daftar dari instansi pemerintah maupun swasta manapun.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan rasa penuh tanggung jawab dan bersedia dituntut sesuai hukum dan perundang-undangan yang berlaku bila dikemudian hari terbukti pernyataan kami tidak benar.

(Tempat), (tahun)

Materai

Rp. 6000,-

(Nama Jelas)

Jabatan

LAMPIRAN E

Daftar Pertanyaan ~~Quistioner~~ Kelayakan Sosial

QS.1 Daftar Pertanyaan Quisioner Untuk Konsumen

No	Pertanyaan	Nilai	Total Nilai
A	Tingkat kepuasan Konsumen terhadap transaksi pembelian produk kesehatan saat ini		
1	Apakah anda puas melakukan pembelian dengan para distributor yang mensuplai kebutuhan produk kesehatan kepada anda saat ini? (y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
2	Apakah anda puas dengan harga produk kesehatan yang disetujui pada saat proses pembelian dilaksanakan?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
3	Apakah anda puas dengan tatacara proses pencarian produk kesehatan selama ini?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
4	Apakah anda puas dengan sistem jual beli produk kesehatan yang telah berjalas selama ini?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
5	Apakah anda mengalami kesulitan pada saat pemesanan produk kesehatan ? (y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
6	Apakah anda mengalami permasalahan pada saat proses pengiriman produk kesehatan?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
	Total nilai untuk bagian ini adalah		0 s/d 6
B	Tingkat keyakinan Konsumen bahwa proses pembelian produk kesehatan saat ini yang paling baik		
1	Yakinkah anda harga yang terjadi saat transaksi pembelian produk kesehatan saat ini adalah yang paling murah?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
2	Yakinkah anda pengiriman produk kesehatan yang dilakukan pada saat ini adalah yang paling cepat?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
3	Yakinkah anda cara negosiasi yang terjadi saat transaksi pembelian produk kesehatan saat ini adalah yang paling menguntungkan?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
4	Yakinkah anda pada distributor yang ada saat ini adalah yang terbaik?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
	Total nilai untuk bagian ini adalah		0 s/d 4
C	Tingkat keyakinan Konsumen pada sistem pembelian produk kesehatan dengan sistem lelang di internet dapat menyelesaikan permasalahan yang ada saat ini		
1	Yakinkah anda bila diterapkan sistem pelelangan pembelian produk kesehatan di internet akan didapat harga yang paling murah?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
2	Yakinkah anda bila diterapkan sistem pelelangan pembelian produk kesehatan di internet akan didapat negosiasi pembelian yang menguntungkan?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	

No	Pertanyaan	Nilai	Total Nilai
3	Yakinkah anda bila diterapkan sistem pembelian produk kesehatan di internet akan didapatkan proses pengiriman yang paling cepat?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
4	Yakinkah anda bila diterapkan sistem pembelian produk kesehatan di internet akan didapatkan distributor yang terbaik?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
	Total nilai untuk bagian ini adalah		0 s/d 4
D	Tingkat kemauan Konsumen untuk menggunakan sistem pembelian produk kesehatan dengan sistem lelang di internet		
1	Maukah anda melakukan pembelian produk kesehatan di internet?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
2	Maukah anda melakukan pendaftaran keanggotaan untuk pembelian produk kesehatan di internet?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
3	Maukah anda melakukan pembelian produk kesehatan di internet dengan membayar biaya jasa pada sistem pembelian di internet?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
	Total nilai untuk bagian ini adalah		0 s/d 3

QS. 2 Daftar Pertanyaan Quisioner Untuk Produsen

No	Pertanyaan	Nilai	Total Nilai
A	Tingkat kepuasan Produsen terhadap transaksi penjualan produk kesehatan saat ini		
1	Apakah anda puas dengan pasar/wilayah penjualan produk kesehatan anda saat ini?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
2	Apakah anda puas dengan kinerja sales yang anda miliki saat ini? (y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
3	Apakah anda puas dengan tatacara proses pencarian Konsumen saat ini?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
4	Apakah anda puas dengan proses pengiriman saat ini?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
5	Apakah anda mengalami kesulitan pada saat menangani pemesanan produk kesehatan ? (y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
	Total nilai untuk bagian ini adalah		0 s/d 5
B	Tingkat keyakinan Produsen bahwa proses penjualan produk kesehatan saat ini yang paling baik		
1	Yakinkah anda harga yang terjadi saat transaksi pembelian produk kesehatan saat ini adalah yang paling tinggi?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
2	Yakinkah anda bahwa jumlah pembeli saat ini sudah maksimal?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
3	Yakinkah anda atas efektifitas dari sales pada penjualan produk kesehatan saat ini?(y/t)		
4	Yakinkah anda pengiriman produk kesehatan yang dilakukan pada saat ini adalah yang paling murah?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
5	Yakinkah anda cara negosiasi yang terjadi saat transaksi pembelian produk kesehatan saat ini adalah yang paling menguntungkan?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
	Total nilai untuk bagian ini adalah		0 s/d 5
C	Tingkat keyakinan Produsen pada sistem pembelian produk kesehatan dengan sistem lelang di internet dapat menyelesaikan permasalahan yang ada saat ini		
1	Yakinkah anda bila diterapkan sistem pelelangan pembelian produk kesehatan di internet akan didapat harga yang paling tinggi?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
2	Yakinkah anda bila diterapkan sistem pelelangan pembelian produk kesehatan di internet akan memperluas pasar/wilayah penjualan?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	

No	Pertanyaan	Nilai	Total Nilai
3	Yakinkah anda bila diterapkan sistem pelelangan pembelian produk kesehatan di internet akan meningkatkan jumlah penjualan anda?(y/t)		
4	Yakinkah anda bila diterapkan sistem pembelian produk kesehatan di internet akan didapatkan proses pengiriman yagn paling murah?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
5	Yakinkah anda bila diterapkan sistem pelelangan pembelian produk kesehatan di internet akan didapat negosiasi penjualan yang menguntungkan?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
	Total nilai untuk bagian ini adalah		0 s/d 5
D	Tingkat kemauan Produsen untuk menggunakan sistem pembelian produk kesehatan dengan sistem lelang di internet		
1	Maukah anda melakukan penjualan produk kesehatan di internet?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
2	Maukah anda mau melakukan pendaftaran keanggotaan untuk penjualan produk kesehatan di internet?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
3	Maukah anda melakukan penjualan produk kesehatan di internet dengan membayarkan biaya jasa pada sistem pembelian di internet?(y/t)	Ya = 1, Tidak = 0	
	Total nilai untuk bagian ini adalah		0 s/d 3

